

**MEGA HIT NA CD!**



# CLICK!

NR 12/2004

nr indeksu  
351555



16 listopada 2004

**8.90 zł**  
(W TYM 7% VAT)

**PEŁNA WERSJA:**

## **SpellForce: Zakon Świtu**

Najlepsze w tym roku połączenie  
RTS i RPG! Dużo magii, rycerzy,  
potworów i podłych magów...



### **MoH: Pacific Assault**

Pakuj broń i leć nad  
Pacyfik! Słoneczne  
Pearl Harbor  
czeka na ciebie...

### **Tony Hawk's... Underground 2**

Kolejne zabawy z chudym  
wyrastkiem, który stał się  
królem deskorolki

### **Silent Hill 4**



Czwarta już porcja  
mrocznych tajemnic  
wprost z domku  
na cichych  
wzgórzach. Aż  
strach się bać!

### **Port Royale 2**

Zakrapiana karaibskim  
rumem opowieść o piratach,  
dumnych żaglowcach, złocie  
oraz... budowaniu morskiej  
potęgi. Ahoj, szczury lądowe!



## **STAR WARS BATTLEFRONT**

### **Larry: Magna Cum Laude**

Który to już Larry? Tego nie wie chyba nikt. Mimo  
sędziwego wieku platfusowaty podrywacz ma się dobrze







Sports Interactive, twórcy serii Championship Manager, przedstawiają:

1994:  
CHAMPIONSHIP  
MANAGER 1

2004:  
FOOTBALL  
MANAGER  
2005



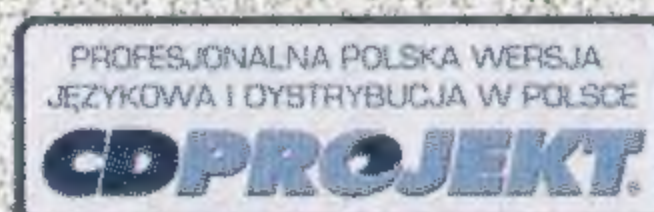
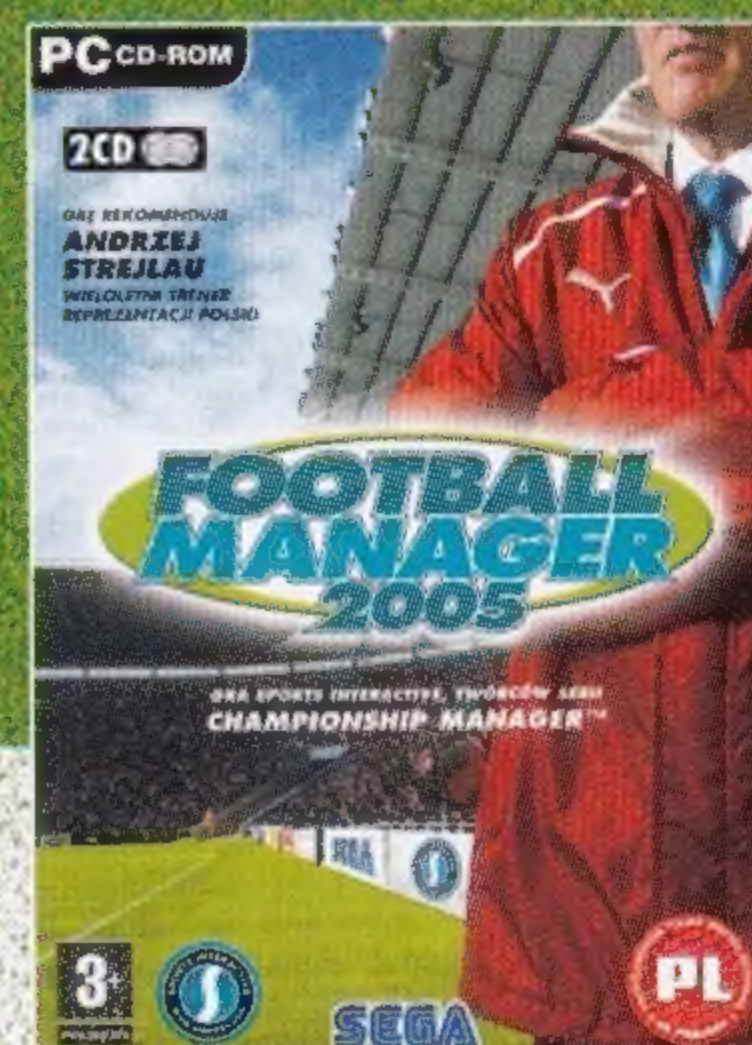
**FOOTBALL  
MANAGER  
2005**

Sports Interactive, twórcy serii Championship Manager, przedstawiają następny krok w ewolucji komputerowych menadżerów - Football Manager 2005.

10 lat doświadczenia w tworzeniu silnika gry i największej bazy danych to argument nie do przebicia. Nikt nie może poszczycić się większą wiedzą w tworzeniu menadżerów piłkarskich.

Jeśli znasz się na piłce nożnej i kochasz ten sport, to Football Manager 2005 jest dla Ciebie. Nie ryzykuj wydawania oszczędności na to, co niepewne.

Wybierz Football Managera 2005 - grę tworzoną przez kibiców, dla kibiców. Postaw na profesjonalizm!



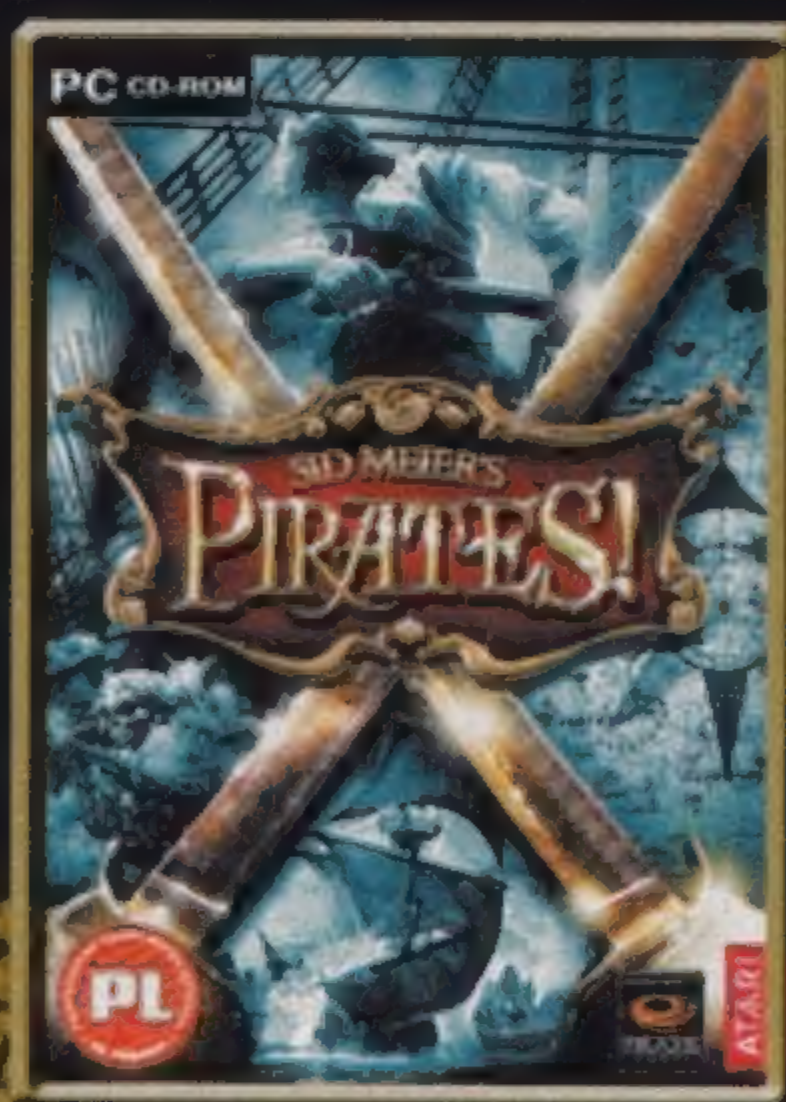
W sklepach  
od 11 listopada







# SŁAWA, BOGACTWO, KOBIETY.



BIERZ UDZIAŁ W SPEKTAKULARNYCH  
BITWACH, BUDUJ SWOJĄ POTĘGĘ  
PRZEJMUJĄC INNE STATKI SIŁA

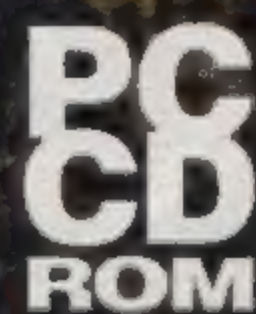


DOKONUJ ZUCHWAŁYCH NAPADÓW,  
POJEDYNUJ SIE O HONOR,  
SŁAWĘ I PIENIĄDZE



ZWIEDZAJ NIEZLICZONĄ ILOŚĆ  
Tajemniczych Wysepek  
W POSZUKIWANIU ZAGINIONYCH SKARBÓW

W SKLEPACH JUŻ W GRUDNIU!



[WWW.CDPROJEKT.INFO](http://WWW.CDPROJEKT.INFO)







Zwykły Glock 17  
strasznie szarpie przy  
strzale – jak musi  
szarpać działo  
okrętowe???

## Poradniki

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Kody                          | 70 |
| Poradnik: Rome Total War cz.2 | 56 |

## Nie tylko gry

|                                |        |
|--------------------------------|--------|
| Fotografia cyfrowa – poradnik  | 62     |
| Sprzęt: bezpieczny PC, nowości | 64, 66 |
| Listy do redakcji              | 72     |
| Konkurs Alone in the Dark 4    | 23     |
| Konkurs Full Spectrum Warrior  | 53     |
| Konkurs Podkładki pod myszki   | 67     |
| Konkurs Resident Evil          | 68     |



Proszę, biały kamuflaż  
zimowy, gogle, i tylko  
narty gdzieś pogubili...

## Zapowiedzi

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Vampire the Masquerade: Bloodlines | 06 |
| Ghost Recon 2                      | 10 |
| Imperial Glory                     | 12 |
| Children of the Nile               | 16 |
| Scrapland                          | 18 |
| Pariah                             | 20 |
| Nowości growe                      | 22 |

## Temat numeru

|  |    |
|--|----|
| MoH: Pacific Assault                                   | 26 |
| ▶ Jeden strzał, jeden zabity. Przynajmniej w teorii :) |    |

## Recenzje

|   |    |
|---|----|
| Star Wars: Battlefront                            | 30 |
| Silent Hill 4                                     | 32 |
| Knights of Honor                                  | 34 |
| ▶ O honor w dzisiejszych czasach bardzo trudno... |    |
| Mortyr 2  | 36 |
| Tony Hawk's Pro Skater: Underground 2             | 38 |
| Armies of Exigo                                   | 40 |
| ▶ Pogromca WARCRAFT 3 rodem z krainy górników     |    |
| Larry: Magna Cum Laude                            | 42 |
| Transport Giant                                   | 44 |
| Port Royale 2                                     | 46 |
| NHL 2005  | 50 |
| Athens 2004                                       | 51 |
| ▶ Mają refleks szachisty... dobrze jednak, że są  |    |
| Kill.Switch                                       | 52 |
| Alone in the Dark: Koszmar powraca                | 53 |
| Minitesty   | 54 |



Jeśli nigdy nie ślizgałeś się deską po  
druce wysokiego napięcia, spróbuj –  
ponoc na Ziemi kończy się węgiel

## Wesołych Zaduszek?

Z czym kojarzy się wam listopad? Jesienią? Świętem zmarłych? Kiepską pogodą, deszczem i pierwszymi przymrozkami? A może z... Bożym Narodzeniem!? Nie, wcale nie zwariowaliśmy... po prostu żyjemy w tak skomercjalizowanym świecie, że nawet Święta stały się po prostu towaram, który trzeba jak najlepiej sprzedać.

Z tego właśnie powodu zapewne, mimo iż mamy drugi tydzień listopada, w niektórych sklepach oraz na ulicach zaczęły pojawiać się pierwsze choinki i ozdoby świąteczne. A za chwilę zapewne w prasie pokarzą się pierwsze reklamy typu: „Nie zapomnij o prezentach gwiazdkowych”. Zapobiegliwość czy może głupota? Chyba jednak to drugie, no bo jak ktoś mógłby przeoczyć święta Bożego Narodzenia?

Żyjemy w absurdalnych czasach, w których rzeczywistość wirtualna miesza się z tą prawdziwą, kicz idzie pod rękę wraz z wielką sztuką, a gwarancją powodzenia w życiu jest umiejętność sprzedania wszystkiego – samego siebie, obietnic bez pokrycia, sztucznej nerki...

Nie chcemy pozostawać w tyle, dlatego nasze recenzje możecie potraktować już jako kompendium dla rodziców pt. „Czego gracz oczekuje pod choina.” W najnowszym CLICKU! znajdziecie teksty pisane szczerze i od serca przez naszych autorów. Nie zabrakło oczywiście waszych ulubionych listów, które wyszukał w pełni niezależny i bimbający na wszystkie konwenanse Randall. W tej beczce miodu łyżką dziegciu jest niestety obrzydliwie komercyjna, pełna wersja superprzeboju SPELLFORCE: ZAKON ŚWITU, która znalazła się na naszych CD. Ale to chyba jesteście nam w stanie wybaczyć?

redakcja



Sport to zdrowie – o czym wiedzą wszyscy, którzy skreśliли nogi, połamali ręce czy mieli wstrząs mózgu podczas treningu lub na zawodach





# SPELLFORCE

## ZAKON ŚWITU



**N**iemal zawsze wyśmiewam się ze schematu, który twórcom gier komputerowych każe czynić głównego bohatera wybawcą całego świata i jedyną nadzieją ludzkości. Ale z drugiej strony, niby w kogo miałbyś się wcielać w RPG? W żebraka proszącego o jałmużnę na ulicy? No właśnie... Dlatego też nic dziwnego, że w SPELLFORCE jesteś Wybrańcem. Przywołanym w magiczny sposób Rycerzem Runów, którego zadaniem jest wspomóc siły dobra w narastającym konflikcie z siłami zła oraz ciemności. Grę zaczynasz od wykreowania bohatera, czyli wybrania, jakimi zostanie obdarzony cechami oraz umiejętnościami. Te pierwsze decyzje są dość ważne, gdyż do nich dostosujesz następne, podejmowane przy każdym awansie na kolejny poziom doświadczenia. Generalnie mówiąc, bohater może specjalizować się



wości) oraz zbierasz surowce potrzebne do rozbudowy i powołania armii.

W grze odwiedzisz przeszło 20 krain, a w każdej z nich otrzymasz kilka misji do wykonania (w tym niektóre o bardzo dużym stopniu skomplikowania). Rozprawisz się z tysiącami potworów, zbierzesz setki magicznych i niemagicznych przedmiotów, poznasz dziesiątki kapitalnych czarów, weźmiesz udział w gigantycznych bitwach. SPELLFORCE to gra wciągająca od pierwszych minut, z rewelacyjnie przygotowaną oprawą multimedialną oraz trzymającą w napięciu fabułą. Ja przez wiele wieczorów nie mogłem się od niej oderwać i kiedy obejrzałem film końcowy, było mi naprawdę przykro, że to już koniec zabawy.



w walce wręcz (broniami lekkich oraz ciężkich), walce dystansowej lub też w różnych rodzajach magii. Oczywiście jest zdolny do połączenia umiejętności i na pewnym etapie gry warto herosa uczynić zawodnikiem nieco wszechstronniejszym. Bardzo interesujące jest szkolenie bohatera w używaniu czarów. A to dlatego, że w SPELLFORCE jest bez liku przeróżnych



zaklęć należących do kilku szkół magii.

Scenariusze można podzielić na dwie grupy. W pierwszych nie jesteś w stanie powołać armii. W takim wypadku Rycerz Runów musi radzić sobie sam, ewentualnie z pomocą przywołanych bohaterów. Druga grupa scenariuszy to taka, w której na mapie występuje Monument (dzięki niemu możesz wezwać robotników). Wtedy z góry wiadomo, że walki będą cięższe, gdyż autorzy uznali, że z wrogiem poradzić sobie musi cała armia, a nie tylko Rycerz wraz z pomocnikami. W takim wypadku budujesz miasto (zarówno gmachy służące gospodarce, jak i wojsko-



## Co na CD?

### CD1 i CD2

• Pełna wersja:  
SPELLFORCE: ZAKON ŚWITU + pełna instrukcja do gry

## Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!
- Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoni: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11<sup>00</sup>-15<sup>00</sup>
- Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6 z dopiskiem „CD Click”.



*Ach, the children of night. What music they make. – Bela Lugosi, „Dracula”, 1933 r.*

**K**ilka tygodni temu, dzięki uprzejmości firm Activision i LEM, miałem okazję spędzić parę godzin przy prawie ukończonej grze VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES. Odlatujący wczesnym rankiem samolot zabrał mnie do londyńskiego biura Activision, gdzie trwały otwarte dla prasy testy programu. Materiał, który właśnie czytasz, oparty jest więc na wiedzy z tzw. „pierwszej ręki”, a nie na internetowych plotkach i pogłoskach!

### Fakty i akty

Na początek przypomnijmy podstawowe fakty. Nad BLOODLINES pracuje Troika Games – autorzy ARCANUM oraz ŚWIĄTYNI PIERWOTNEGO ZŁA – co samo w sobie jest już dużym wydarzeniem, zważywszy na klasę ich poprzednich produkcji. Programem zarządza kod graficzny Source, który powstał na potrzeby HALF-LIFE 2. BLOODLINES ma się ukazać na dniach (premiera została przyspieszona, bo autorzy zrezygnowali z implementacji trybu Multiplayer), więc wszystko wskazuje na to, że właśnie w tej grze Source zadebiutuje.

I nie ma co narzekać, jako że debiut będzie to nader udany. Nowy VAMPIRE jest grą RPG, a nie FPP, w związku z czym pewne opcje silnika (jak fizyka wszystkich widocznych na ekranie przedmiotów) nie zostają tu wykorzystane. Mimo to program robi wrażenie. Wprowadzie już poprzednia MASKARADA zrealizowana była w 3D, lecz w sequele będziemy mieli do czynienia z nieco innym sposobem prezentacji wydarzeń na ekranie. W grę będziesz mógł się bawić, obserwując świat z oczu postaci lub też z kamery podążającej za bohaterem/bohaterką (à la TOMB RAIDER).

Ale dość o szczegółach – zapominam o tym, co jest tak naprawdę najważniejsze. Największą zasługą Source'a jest fakt, że widziany na ekranie świat żyje. Poszczególne sekcje są spore i zamieszkane je zaskakująco dużo postaci, z którymi można wejść w interakcję. Dzięki technologii motion-capture ruchy trójwymiarowych modeli do złudzenia

przypominają zachowanie żywych ludzi. Twoi rozmówcy żywo gestykulują, śmieją się, marszczą brwi lub zagryzają wargi, a wszystkie te miny zrealizowane są w bardzo przekonujący sposób. Co ciekawe, modele mają tak ustawione oczy, że nie sposób oprzeć się wrażeniu, że rozmówcy rzeczywiście na nas patrzą. To jednak nie wszystko. Realizm zwiększają świetnie dobrane głosy bohaterów, wrażenie robi też bezbłędna synchronizacja ruchu ust z wypowiadanymi kwestiami. Dodajmy do tego fantastyczny design postaci. W BLOODLINES spotkasz wielkich, wydziarganych grubasów, wampiryczne nimfетки w strojach angielskich uczennic, chudych pokurczy w lateksowych kombinezonach, dilerów, dziwki, alfonsów i transformersów. Ta gra zdecydowanie nie nadaje się dla dzieci!

### Lokacje, atrakcje

Olbrymie brawa należą się projektantom poziomów. Akcja BLOODLINES toczy się we współczesności i zahacza o takie miejsca jak Santa Monica, Los Angeles czy Hollywood. Podczas zabawy odwiedzisz także chińską dzielnicę, szpitale, tonące w złocie apartamenty, nocne kluby, przeróżne kanały i katalumby. Trafisz do nawiedzonej posiadłości i zmierzysz się z żywymi trupami w tajnych laboratoriach. Możesz mi wierzyć, w każdej sytuacji będziesz pod wrażeniem otaczającego cię świata. Mogłbym oczywiście napisać, że w BLOODLINES ujrysz bardzo ładne tekstury, lustrzane powierzchnie,



Nie wszyscy wrogowie, których spotkasz w tej grze, dadzą się pokonać kilkoma ciosami. Ta pani, na przykład, się nie da

# VAMPIRE<sup>®</sup>

## THE MASQUERADE BLOODLINES

### SOUNDTRACK

Gra sygnowana przez Activision nie może obejść się bez efektownej ścieżki dźwiękowej. Nie inaczej jest tym razem. Autorem przewodniego motywu muzycznego BLOODLINES jest Al Jorgensen z formacji Ministry. Kompozycji mistrza towarzyszy szereg innych, równie ciekawych utworów. Oto pełna playlista: Aerial – „Pound”, Chiasm – „Isolated”, Daniel Ash – „Come Alive”, Darling Violetta – „Smaller God”, Die My Darling – „Needles Eye”, Genitortures – „Lecher Bitch”, Lacuna Coil – „Swamped”, Ministry – „Bloodlines”, Tiamat – „Cain”.





Podczas gry dynamicznie zmieniają się warunki pogodowe. Kilka minut po zrobieniu tego zdjęcia w tym miejscu padał już deszcz...

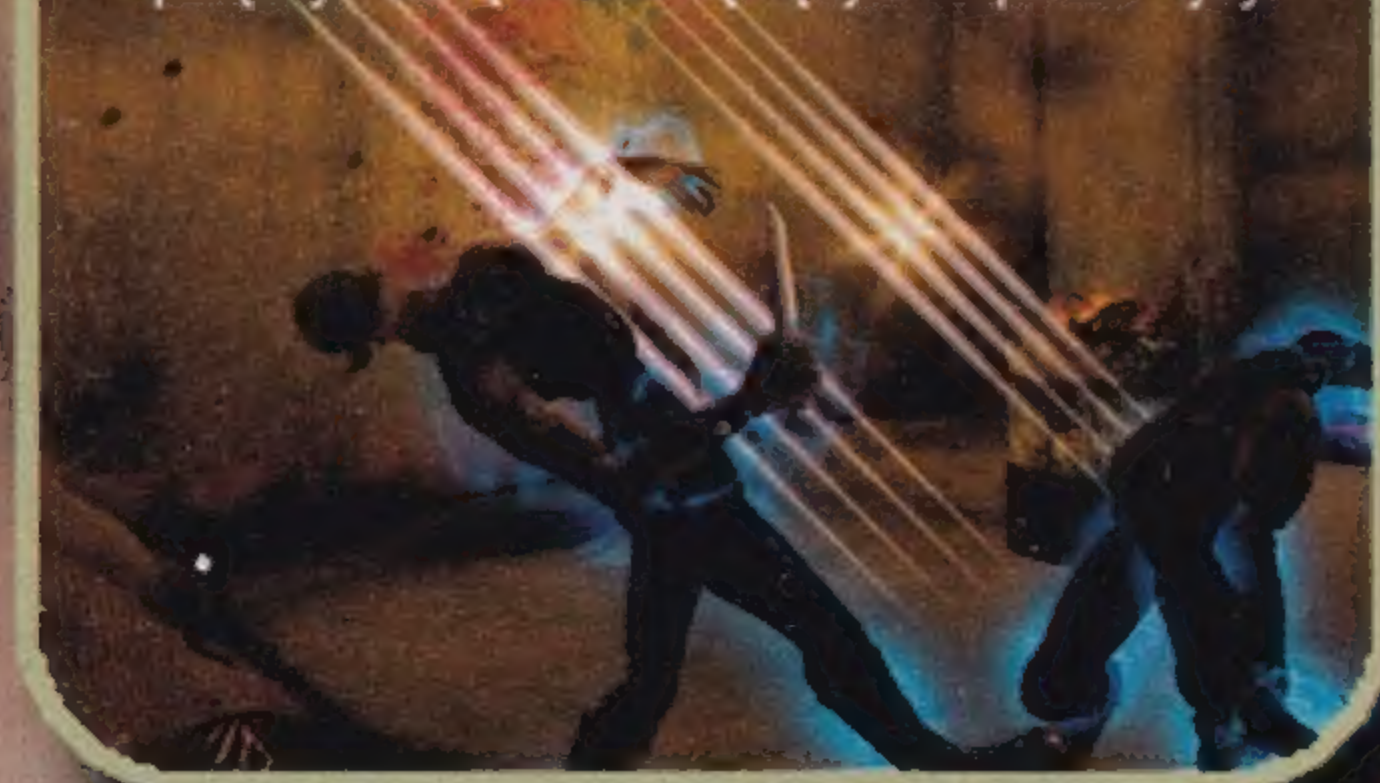
przeróżne półprzezroczystości i inne takie, ale bardziej liczy się chyba to, że świat VAMPIRE gwarantuje bardzo, ale to bardzo wciągającą atmosferę. I dobrze!

### O fabule słów parę

Zgodnie z zasadą mistrza Hitchcocka, gra rozpoczyna się od wielkiego BUM, a potem napięcie rośnie. Wcielasz się w rolę dopiero co stworzonego wampira, który – jak się szybko okazuje – stworzony został nielegalnie. Na twoich oczach twój kreator zostaje rozdarty na strzępy przez sługi lokalnego księcia wampirów. Ty jednak przeżyjesz i lokalny władca zleci ci pewną misję. Od tego momentu rozpoczyna się właściwa rozgrywka i tylko od ciebie zależy, w jakim kierunku się potoczy. W świecie gry rywalizują ze sobą różne klany wampirów, a ty będziesz musiał odnaleźć się w nowym układzie. Jak obiecują autorzy, użytkownik otrzyma swobodę działania – poczynając od doboru kwestii dialogowych, a skończywszy na podejmowaniu najważniejszych decyzji „życiowych” młodego wampira. Musisz przy tym pamiętać, że w tej grze każda podjęta akcja pociąga za sobą inne – i to nie zawsze pożądane.



Podczas negocjacji z opornymi kontrahentami będziesz mógł posłużyć się wieloma fortelami, np. potężnym zaklęciem Zwierzęcych Szponów (yay)



W przeciwieństwie do poprzedniej części, tym razem nie otrzymasz gotowego bohatera. Do gracza należeć będzie wybór płci, klanu i poszczególnych umiejętności wampira.

W BLOODLINES będziesz mógł grać zarówno jako koleżka w stylu Brada Pitta z „Wywiadu z wampirem”, jak i w stylu bohatera „Nosferatu” Fredericha Murnaua. Oczywiście, od specyfiki wykreowanej postaci zależeć ma w BLOODLINES bardzo wiele. Wybierając skrajnie różne postaci, wybierasz de facto skrajnie różne sposoby rozwiązywania problemów. O ile np. w razie fundamentalnego konfliktu z rozmówcą reprezentant klanu Tremere posłużyłby się magią lub swego rodzaju krasomówstwem, tyle postrzelony Malkavian od razu sięgnąłby za broń.

### I już koniec

Co dalej? Z tego, co widziałem, wynika, że tryb walki niczym nie będzie ustępować temu z produkcji stricte zręcznościowych. Jednym z przyjemniejszych smaczków jest wykorzystanie technologii rag-doll, dzięki której postaci realistycznie upadają po mocniejszych trafieniach. Co ciekawe, zdolności i fizyczne predyspozycje twojego bohatera będą miały bezpośredni wpływ na jego skuteczność w zwarcu – np. dobrze opanowana obsługa broni palnej usprawni celowanie i kontrolowanie odrzutu pistoletu czy innej strzelby.

W chwili, gdy czytasz te słowa, Troika pewnie wysłała już grę do sklepów. Autorom pozostało jedynie dogranie szczegółów i zlikwidowanie ostatnich niedoróbek. Byle nie zajęło im to zbyt wiele czasu, bo program zapowiada się naprawdę niezłe!

### Vampire: The Masquerade - Bloodlines

RPG

\* Troika / LEM  
\* <http://www.vampirebloodlines.com/>

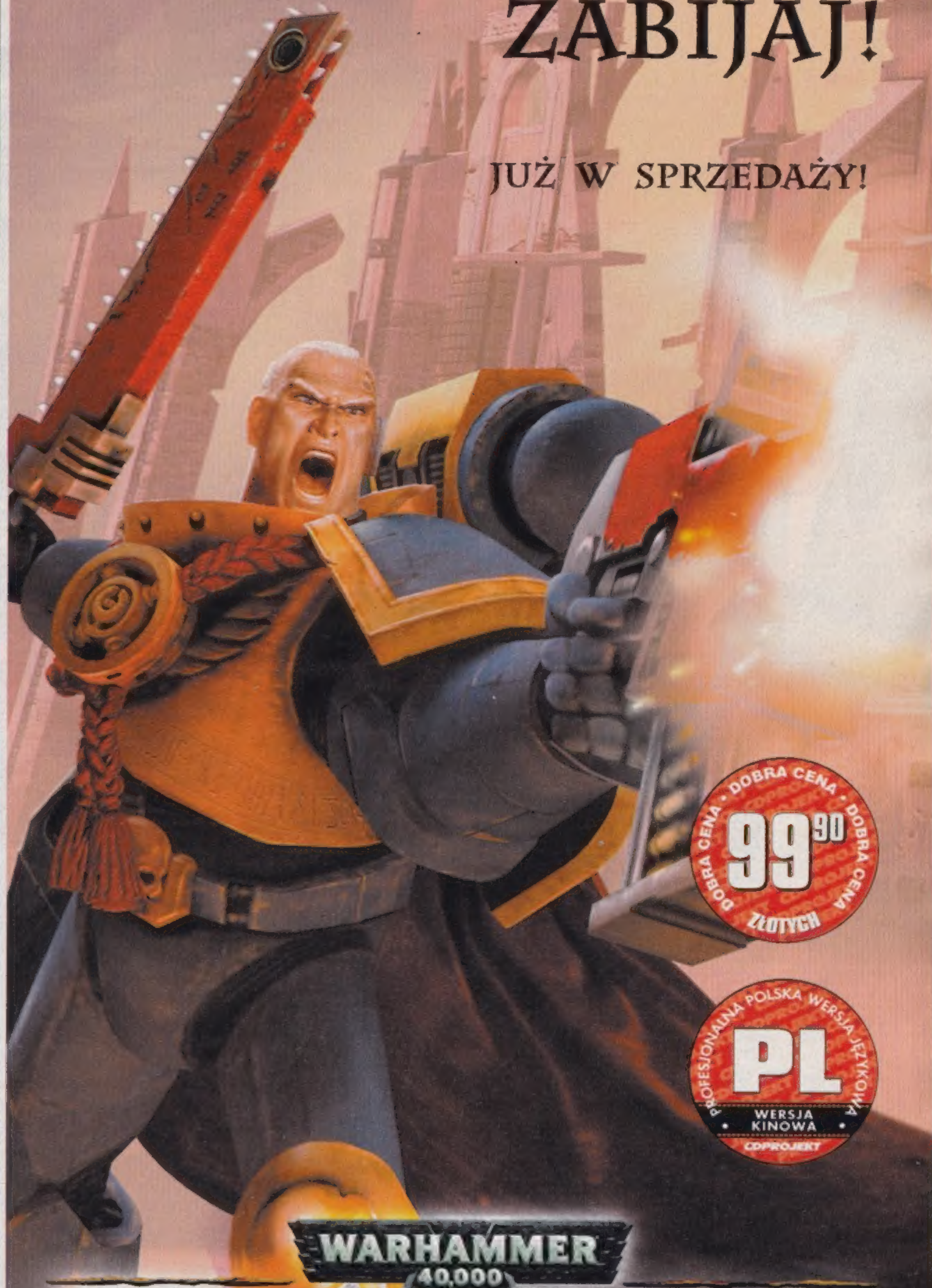
☐ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

\* Premiera: listopad 2004  
\* Gra dla: PC

**Wampiry mają się całkiem dobrze.**  
Wprowadzie nie zdążyły na Halloween do Polski, ale to nic. Zima też im nie straszna. Oj, będzie się działo

# NA POLU BITYWY MASZ TYLKO JEDEN CEL... ZABIJAJ!

JUŻ W SPRZEDAŻY!



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA  
**99<sup>90</sup>**  
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
**PL**  
WERSJA KINOWA  
CDPROJEKT

WARHAMMER  
40,000

# DAWN OF WAR

GWI

relic

THQ

PC  
ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTYBUCJA W POLSCE  
CDPROJEKT

© Games Workshop Limited 2004. Wszystkie materiały, ze wyjątkiem Kodu Źródłowego gry Dawn of War, są własnością © Games Workshop Limited 2004. © 2004 THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Dawn of War, logo Dawn of War, GWI, logo GWI, Games Workshop, GW 40K, Chaos, Dk, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, Space Marine, logo rozdziałów Space Marines i wszystkie zawarte rasy, istoty, rasy, znaki, miejsca, postacie, ilustracje, wizerunki z gry Dawn of War i uniwersum Warhammer 40,000 są zastrzeżonymi znakami ® i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi © Games Workshop Ltd 2000-2004, zarejestrowanymi w Wielkiej Brytanii i innych krajach świata i wykorzystanymi na zasadzie licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłącznie dystrybucja w Polsce i polska wersja językowa CD Projekt.



UNIKALNY KONKURS  
– REWELACYJNE NAGRODY!!!

# OSTATNIE DNI KONKURSU

z serii

„Mistrzowie eXtra Klasyki”!!!

**WYGRAJ REWELACYJNE  
NAGRODY!!!**



**To są nagrody gwarantowane dla każdego!**

**Nieograniczona ilość nagród!**

**Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!**

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka  
oraz na stronie [nzk.cdprojekt.info](http://nzk.cdprojekt.info)

Konkurs trwa tylko do 6 grudnia 2004 roku!



**UWAGA!**  
Tylko gry oznakowane  
taką naklejką biorą  
udział w konkursie!

CDPROJEKT

GRY OnLine  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)





NAJLEPSZA SERIA GIER  
KOMPUTEROWYCH W POLSCE!!!

# NOWE GRY

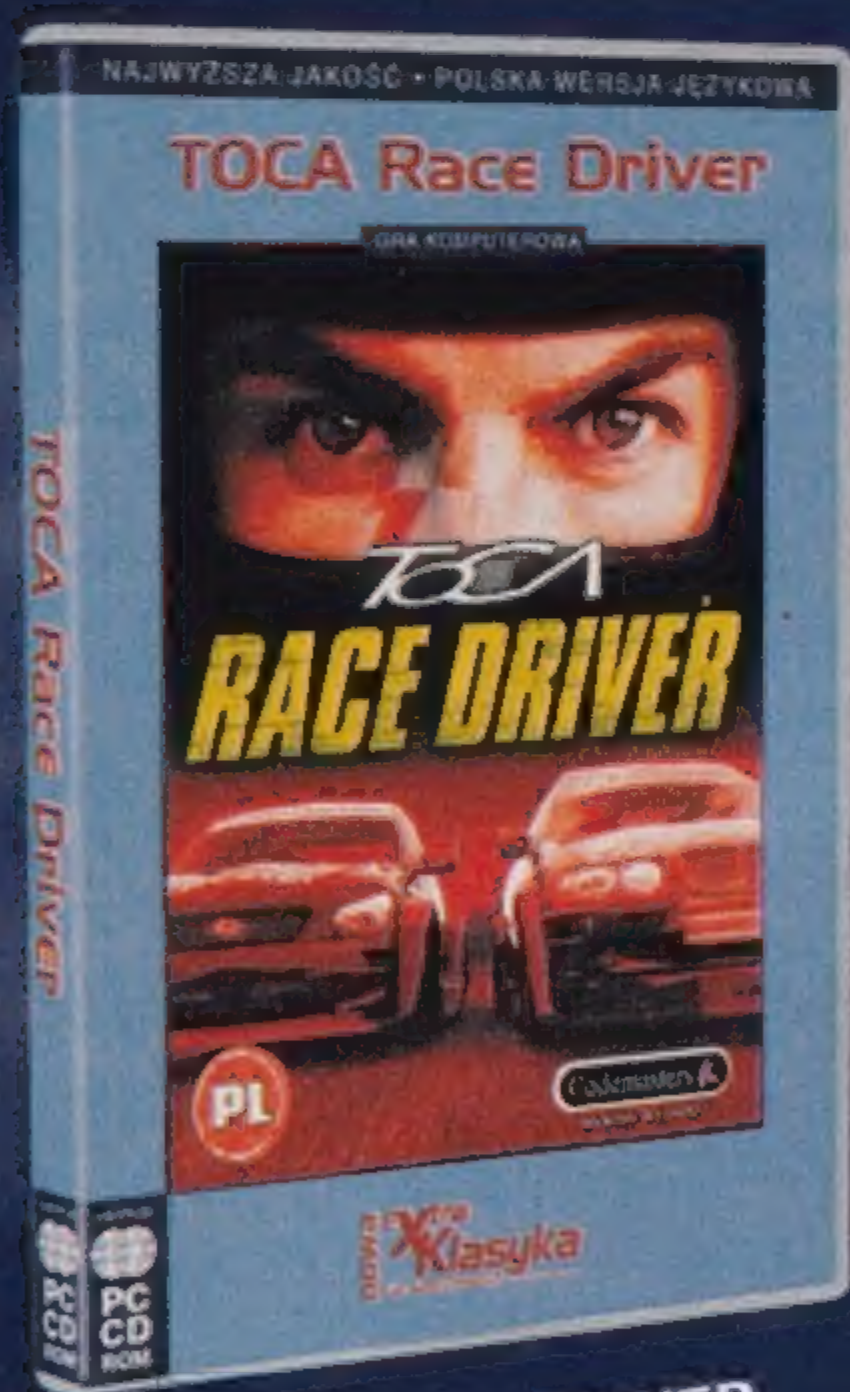
w serii

Nowa eXtra Klasyka!!!

NAJLEPSZE, STARANNIE  
WYBRANE TYTUŁY!

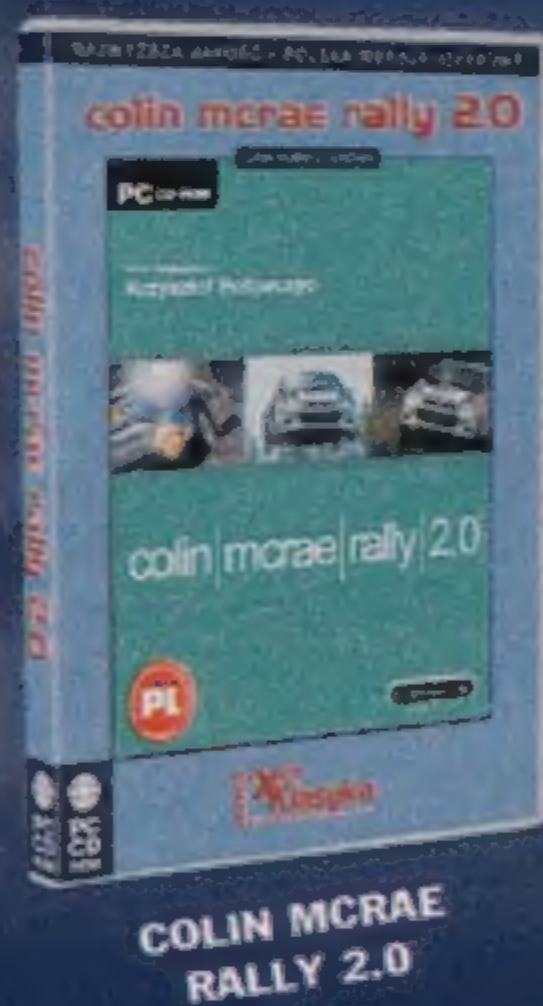
Każda gra  
kosztuje tylko

19.99 zł

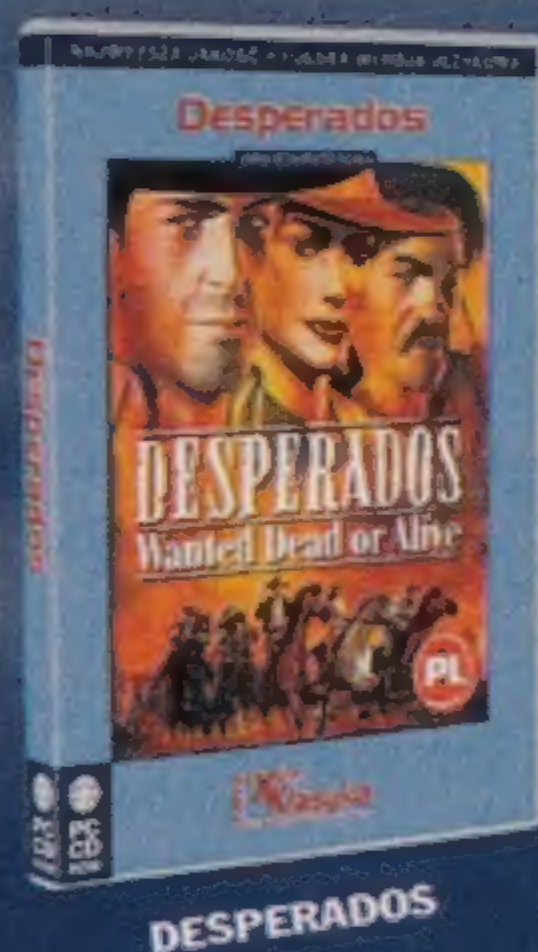


TOCA RACE DRIVER

PREMIERA!  
w serii NXK



COLIN MCRAE  
RALLY 2.0



DESPERADOS



ICEWIND  
DALE II



MASTER  
OF ORION 3



THE ELDER  
SCROLLS III:  
MORROWIND



TACTICAL OPS:  
WOJNA  
Z TERROREM

TOCA RACE DRIVER  
w sprzedaży  
od 18 listopada!

**eXtra**  
**Klasyka**  
GIER KOMPUTEROWYCH





# Tom Clancy's GHOST RECON 2

Zobacz na własne  
oczy, do czego są zdolni  
wygłodniali Koreańczycy

## 3 lata historii

GHOST RECON zadebiutowała 3 lata temu. Pierwsza odsłona rozgrywała się w postradzieckich republikach, a zadaniem „duchów” było zdławienie buntu komunistycznych reakcjonistów. Pół roku później, w dodatku DESERT SIEGE, zostałeś rzucony do Afryki, gdzie obserwowałeś (czynn timer) konflikt między Etiopią a Erytreą. W tym samym 2002 roku autorzy zafundowali graczom kolejny pakiet rozszerzający: ISLAND THUNDER. W dodatku tym przenieśliśmy się na Kubę, gdzie po śmierci Fidela Castro pewien boss narkotykowy starał się stordedować pierwsze wolne wybory. Druga część gry kontynuuje zatem dominujący trend GHOST RECON – akcja została umiejscowiona w krajach totalitarnych, z reguły (post)komunistycznych.



wy”, „król wzgórz”, „odszukaj i wykończ” czy „oblężenie”.

Wersja PC oparta będzie na zasadach znanych z wersji na Xboxa. Opracowywana jest ona w dużej mierze w Szanghaju, co z uwagi na tematykę gry nie powinno nikogo szczególnie dziwić. Nawiasem mówiąc, wersja PS2 powstaje w Paryżu, co w sumie daje niezłą mieszankę. Zobaczymy zatem, czy to międzynarodowe towarzystwo zdoła zapewnić nam zabawę na przyzwoitym poziomie.

## Tom Clancy's Ghost Recon 2

Taktyczna strzelanka

Ubisoft  
www.ghostrecon.com

Wersja polska  
Tryb multiplayer

Premiera: koniec 2004  
Gra dla: PC, PS2, Xbox

Zawodu raczej nie doświadczysz. A czy będzie jakaś większa rewolucja? Być może, ale dopiero czas pokaże...

**N**a Wschodzie bez zmian. Koreańczycy z Północy nadal głodują, ale tym razem pomagają im w tym nie tylko ukochana partia, ale i krwiożerczy i ambitny generał armii.

Niedaleka przyszłość. Ludzie nie mają co jeść, bo wspomniany generał zagarnia pomoc humanitarną, aby móc nakarmić swoje wojska. Dochodzi do zamieszek, przy czym ludność ze wsi i miasteczek wierzy, że za plagą głodu stoją Chińczycy. Wojskowy wykorzystuje ten moment, by zawrzeć cichy sojusz z Matuszką Rosją i atakuje południowe rubieże Chin. Chińczycy proszą o pomoc społeczność międzynarodową. Na granicy (nieoficjalnie!) zjawiają się jednostki „duchów”. Tak zaczyna się akcja GHOST RECON 2.

W trybie dla pojedynczego gracza do przebrnięcia dostaniesz piętnaście misji. Znajdziesz tu takie zadania jak na przykład wysadzenie mostu czy ratowanie z opresji pilota zestrzelonej maszyny sprzymierzeńców.



Chodźcie chłopaki, będzie fajowo. Zrobimy szklany deszcz

Do dyspozycji masz najnowsze uzbrojenie



Znajdziesz się w samym środku wojennego piekła...



prawo wydawać pozostałym rozkazy oraz przed misją wybierać dla nich broń (dwa miejsca na broń, dwa sloty na dodatkowe gadzety, np. granaty czy ładunki wybuchowe). Jeśli chodzi o rozkazy, będą one typowe dla tego gatunku: „utrzymuj ogień”, „zajdź z lewej/prawej flanki”, „pozostań z tyłu”. Inteligencja

twoich kompanów ma być jednak na tyle duża, że wydawanie rozkazów przez większą część gry nie będzie konieczne. Poruszając się w terenie masz możliwość ustawienia kamery w dwóch pozycjach – standardowy widok FPP oraz OTS („over-the-shoulder” czyli w naszym narzeczu:

„zza ramienia”). Przypuszczam, że ten pierwszy będzie jednak bardziej popularny. Takie a nie inne środowisko, w którym toczyć się będzie zabawa, wymagać będzie jak największego pola widzenia.

Ponieważ znajdziesz się w samym centrum ostrego konfliktu, na każdym kroku możesz spodziewać się niebezpieczeństwa. Z drugiej strony, czasem trafisz też na zupełnie nieoczekiwanych sprzymierzeńców, którzy będą ci służyli radą, a nawet słuchali twoich rozkazów. W grze pojawi się możliwość włączenia trybu „lone wolf”, gdzie gracz będzie wykonywał misję w pojedynkę, wyposażony w najnowocześniejszy sprzęt wojskowy. Nie zabraknie też oczywiście trybu sieciowego, z takimi opcjami jak „dominacja”, „ostatni zy-

Autorzy niektóre aspekty gry pozostawili bez zmian, np. sposób prowadzenia walki. Pamiętaj więc, że będziesz miał do czynienia z taktycznym shooterem – beładne bieganie po mapie i strzelanie gdzie popadnie w ekspresowym tempie zaprowadzi cię do plastikowego worka.

Tutaj trzeba wykorzystywać każdy krzaczek, rów czy skałę. A ponieważ środowisko wokół gracza (szczególnie roślinność) jest tak ważne, wygląda ono o wiele lepiej niż w części pierwszej gry. Wrażenie realizmu spotęgują dodatkowo warunki atmosferyczne – opad tropikalnego deszczu nie tylko utrudni obserwację terenu, ale też zwiększy poczucie zagrożenia.

W przeciwieństwie do pierwszego GHOST RECON, w sequele sterować będziesz tylko jednym żołnierzem z plutonu. Za to masz



W roli pilota (do wyboru)

**Leszek Kuzaj**

Rajdowy Mistrz Polski 2002

**Nicky Grist**

Wieloletni pilot Colina McRae

W pozostałych rolach:

Profesjonalny lektor i... niespodzianka!



# colin mcrae rally 2005™



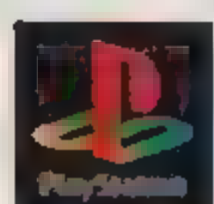
**Nie do zajechania!**

Już w sprzedaży

**5CD**



PlayStation®2



**PC  
ROM**



**Codemasters**

GENIUS AT PLAY™

© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters” jest zarejestrowanym znakiem handlowym. „colin mcrae rally 2005™”, „genius at play™” są znakami handlowymi zastrzeżonymi dla Codemasters. „Colin McRae™” i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. Wskazane są za licencją GameSpy i „Powered by GameSpy” są znakami handlowymi GameSpy Industries Inc. Gra N.E. jest licencjonowana przez F.A. ani inną związaną z nią firmę. PlayStation 2 są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.



# IMPERIAL GLORY

W XIX wieku liczył się tylko jeden człowiek: Napek Bonaparte!

**A**utorzy serii COM-MANDOS postradali zmysły. Zrezygnowali z przebojowej serii taktycznych strategii z czasów II wojny światowej i postawili na... PRAETORIANS, produkcję, która trzy lata temu przyniosła straty finansowe. W dodatku przenieśli akcję programu z niezwykle popularnego starożytnego Rzymu w epokę wojen napoleońskich. Zupelnie jakby w XIX wieku nie było innych ciekawych okresów! Jakby nie było Bismarcka, Franciszka Józefa i polskich po-



tonomiczną SI i wcale nie musi zachowywać się tak jak jego kolega po prawej ręce. Realizm pola bitwy sięga oczywiście dużo dalej. Przykładowo, z wnętrza domu uzbrojonego w zaledwie jedno okno nie da się prowadzić skutecznego ostrzału. Owszem, kilka osób sobie postrzela, ale reszta będzie stać pod ścianą i patrzeć. Z kolei porzuconą armatę da się podpiąć pod konia i przewieźć w inne miejsce. Da się również porzuconego konia podpiąć pod armatę... A ściślej, zaprząć armatę do konia albo doczepić ją do zwierzęcia. Generalnie można zaparkować konia przy armacie

wstańców styczniowych! Dlaczego im nikt nie poświęci gry?

Opisana powyżej mutacja pretorian w napoleończyków objęła oczywiście i silnik graficzny. Programiści Pyro Studios przerabiali go blisko dwa lata, pożerając przy okazji blisko 700 pizz i wypijając 2700 litrów markowej coli (stosowanej przez mądre gospodynie domowe do wywabiania patyny ze srebrnych łyżeczek). Efekty ich prac są naprawdę imponujące. Nowy engine umożliwi komputerowi dużo szybsze generowanie jednostek – nawet i 2 tysiące na bitwę. Przy okazji poprawi ich animacje oraz wygląd, wyposażając wszystkie postacie w oryginalne stroje z epoki.

Graficy dopieścili fasady budynków i roślinność porastającą mapy, a także zaprogramowali zupełnie nowe, bajecznie kolorowe efekty pogodowe i wybuchy. Przygotowali mgłę, i to zarówno tę klasyczną, pojawiającą się nad ranem, jak i „mgłę wojny”.

Nowy silnik fizyczny pozwoli żołnierzom kryć się za pagórkami, dużymi kamieniami, niektórymi budynkami, a nawet za zwykłymi drzewami. Wzrosnie przy tym znaczenie ukształtowania terenu, pojawi się morale, panika, a tym samym większy realizm zachowań walczących. Jeden celny strzał może teraz sprawić, iż spłoszone konie poniosą i potężny oddział pójdzie w rozsypek. Cały albo i jego część – programiści Pyro Studios zapowiadają, iż każdy żołnierz będzie miał au-



i go przywiązać, a potem strzelić z bata i chodu ze sprzętem, ot co!

Mimo tych zmian można śmiało powiedzieć, iż IMPERIAL GLORY będzie tym dla epoki napoleońskiej, czym dla czasów rzymskich byli PRAETORIANS – ciekawą i realistyczną strategią przeznaczoną głównie dla fanów gatunku. Program przeniesie bowiem graczy w jeden z najbardziej burzliwych okresów w historii Europy, w lata 1789-1830. Zabawa nie ograniczy się jednak do przedstawiania jednostek w czasie rzeczywistym, niczym w pierwszym lepszym RTS'ie. Autorzy gry obiecują rozbudowaną warstwę gospodarczo-strategiczną, przeznaczoną do zabawy w trybie turowym (z możliwością wyłączenia jej i ograniczenia się do samych bitew). Tym samym w grze pojawi się możliwość zarządzania rekrutami i poborowymi, ściągania z wiosek żywności dla żołnierzy, inwestowania w surowce i ich kopalnie, a także prowadzenia badań naukowych i aktywnej dyplomacji.

Do wyboru masz pięć stron konfliktu: Wiel-

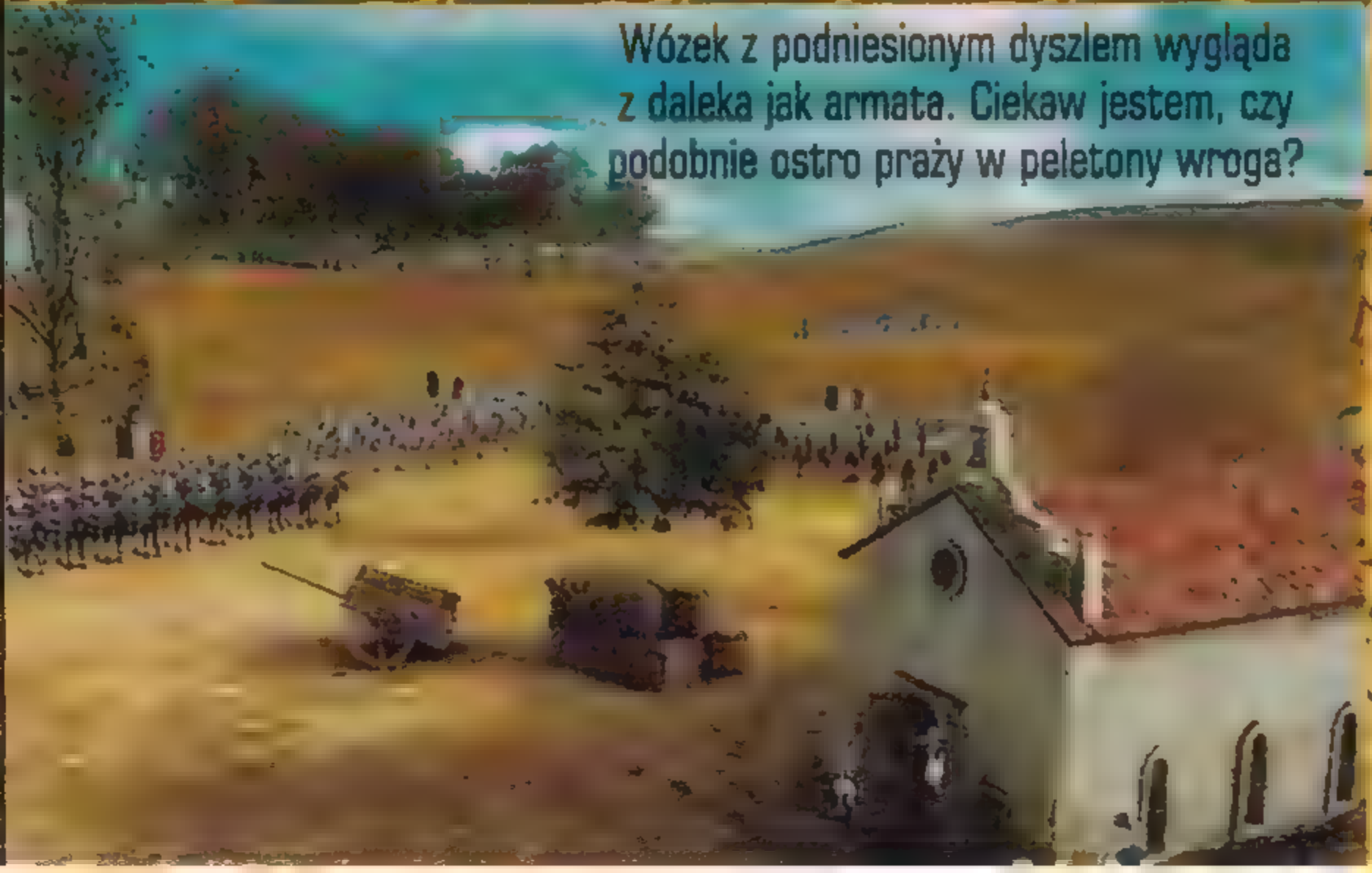
ką Brytanię, Francję, Austro-Węgry, Rosję i Prusy. Każda z nacji otrzyma charakterystyczne jednostki (także morskie), odpowiednią broń, chabety oraz taktykę walki. Na własne oczy będzie można zobaczyć wychowanych w pruskim drylu chłopów czy zaciężnych morskich zabijaków pozostających na usługach Brytoli. Chętni powalczą w Sieci, za pośrednictwem LAN, IP bądź serwisu wyszukiwawczego GameSpy. Czy zdołają zgnieść Napoleona i jego następców? Cóż, gość mały był, takich łatwiej się gniecie...

## Kozaki Napka

Opisana obok gra ma niezwykle poważnego konkurenta – program KOZACY 2: WOJNY NAPOLEONSKIE. Dzieło Ukraińców z GSC wykorzystuje nowy, w pełni trójwymiarowy silnik graficzny. Pozwala pokierować losami sześciu różnych narodów (do tych znanych z IG dochodzi... Egipt), umożliwia sprawne zarządzanie podbitymi prowincjami, prowadzenie dyplomacji i wykorzystywanie ukształtowania terenu w czasie walk. Jednocześnie w bitwie może brać udział aż 64 tysiące jednostek!



Wózek z podniesionym dyszlem wygląda z daleka jak armata. Ciekaw jestem, czy podobnie ostro praży w peletony wroga?



## Imperial Glory

Imperial Glory

Pyro Studios / Europa Polska

Wersja polska

Tryb multiplayer

Premiera: 2005

Gratka PC

**Miód-strategia.** Napoleon był mały, brzydki, strasznie krzyczał i umarł na jakiejś zawieszanej wyspie. Oby taki sam los nie spotkał gry poświęconej jego czasom...



# Rollercoaster Tycoon 3

Nowe środowisko 3D ze wszystkimi detalami otoczenia!

Możliwość zmiany widoku (można zobaczyć park z lotu ptaka, jak i z ziemi)

Inteligentni odwiedzający z własnymi potrzebami i emocjami

Możliwość projektowania tras kolejek

Zmieniające się pory dnia, które wpływają na ilość zwiedzających

Profesjonalna polska wersja językowa

## NAJBARDZIEJ ZWARIOWANY PARK ROZRYWKI POWRACA!



W sklepach od 25 listopada

© 2004 Atari. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Atari, Inc., New York, NY. Wszystkie inne znaki handlowe należą do ich właścicieli.

PC  
CD  
ROM

FRONTIER

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA - DYSTRYBUCJA W POLSCE  
CD PROJEKT

ATARI







Na 40 stronach opisy gier i programów, których nie znajdziesz w innych miesięcznikach! GAMERa możesz ściągnąć za darmo z naszej strony [www.gamer.com.pl](http://www.gamer.com.pl) w formacie PDF.

**Nowy miesięcznik GAMER EXTRA 2/04 już w kiosku!**

### Nowości

...oraz 134 innych nowości na stronie [www.play.com.pl](http://www.play.com.pl)

### Polecamy

...oraz 1866 innych gier na stronie [www.play.com.pl](http://www.play.com.pl)

### Programy

...oraz 847 innych programów

### Akcje

Figurka STARCRAFT 18cm  
Figurka WARCRAFT 3 17cm  
PROMOCJA! Firmowa koszulka EuAY

TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05  
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06  
SMS +48 604 100 500

# www.PLAY.com.pl



EXTRA za darmo... oraz łachową obsługę i duży wybór gier i programów  
Pierwszy sklep w POLSCE już otwarty  
Warszawa ul. Potocka 14 paw. 3

### 4 pełne wersje 2xCD KOMPUTER CD

#### KOMPUTER CD WYDANIE SPECJALNE

**14<sup>90</sup> zł**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

### Nowy kwartalnik, z najnowszymi utworami sceny muzycznej!

**4<sup>80</sup> zł**

#### SKŁADANKA - TIME 4 BASE!

**18 utworów czułych polskich artystów klubowych.**  
**Tu musisz mieć!**  
Pudełko plastikowe w zestawie!

**14<sup>90</sup> zł**

### MEGAPACK 2/2004

**19<sup>90</sup> zł**

**CHARIOTS OF WAR**

Chariots of War (PU) przeniesie Cię 4000 lat w przeszłość...  
późniejsi imperatorzy...  
[www.COW.play.com.pl](http://www.COW.play.com.pl)  
Pełna polska wersja językowa. 2CD.

### PROMOCJA

GAMER EXTRA 2/2004

**1 zł**

Szukaj w kiosku - dostaniesz miesięcznik GAMER EXTRA 2/2004

### ZAMÓWIENIA

TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05  
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06  
SMS +48 604 100 500  
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61  
[www.play.com.pl](http://www.play.com.pl)  
[play@play.com.pl](mailto:play@play.com.pl)

### GAMER 8-9/2004

**4<sup>90</sup> zł**

**JUŻ W KIOSKU**

4 Pełne wersje: SKY ACES, BS HACKER, SEA WAR oraz PC FIREWALL 2004 PL. Dodatkowo wiele wersji demo gier oraz programy komputerowe. Na płycie miesięcznik GAMER EXTRA format PDF - 40 stron opisów gier i programów.

**1<sup>90</sup> zł**

### MAXKIDS 8-9/2004

**4<sup>90</sup> zł**

**JUŻ W KIOSKU**

już w kioskach. Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci: Tęcza Wyspa i Kinder Race - za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku. Na płycie znajdziesz również grywalne demo wielu gier dla dzieci.

### KOMPUTER CD 8-9/2004

**4<sup>90</sup> zł**

**JUŻ W KIOSKU**

Pełna wersja: ANTY SPAM 2004 PL, TAJNIAK PL, MULTIBUDZIK PL, PUZZLE PL, etc.



**F**araon to ma fajne życie. Wstaje po południu, je solidne śniadanie i rozpoczyna dzień od spaceru w lektyce i zwiedzania miasta. Własnego miasta. O tym, że dla poddanych jest bogiem, nawet nie wspomina.

Ty też możesz być faraonem. A jeśli na dodatek lubisz gry podobne do SIMCITY, dobrą zabawę z CHILDREN OF THE NILE masz gwarantowaną. Jest tylko pewna różnica między produkcją Tilted Mill, a resztą podobnych gier. Tu każda osoba mieszkająca w zarządzanym przez ciebie mieście ma własne życie i – podobnie jak w SIMACH – własne pragnienia czy potrzeby. Ty jako faraon musisz zadbać o to, aby ludziom niczego nie brakowało.

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE (tak brzmi pełny tytuł gry) to produkt tej samej załogi, która stworzyła FARAONA. To, co tu pokazują, stanowi klasę samą w sobie. Miasto żyje własnym życiem. Każdy mieszkaniec dba o swoje potrzeby i stara się jednocześnie wypełniać obowiązki wobec władcy. Można nadzorować pracę chłopów i zbierać podatki, szewcy robią sandały, a garncarze wazy i inne naczynia. Wszystko się kręci aż do momentu, gdy któremuś z mieszkańców zechce się robić coś innego niż powinien. I tu właśnie wkraczasz do akcji. Musisz znaleźć przyczynę problemów i podjąć odpowiednie kroki. Jeśli tego nie zrobisz, ma-

rzania o zabyśnięciu w mrokach dziejów błyskawicznie legną w gruzach.

Na samym początku gry nie masz prawie nic. Trochę ziemi i wylewający raz na rok Nil. Jeśli jednak dobrze wszystko zaplanujesz, postawisz chaty dla chłopów i zaczniesz zarabiać dzięki ich pracy, wszystko powinno potoczyć się gładko. Pamiętaj

jednak, że chłopci, którzy osiedlili się u ciebie, to mieszkańcy pustyni i jeśli im się coś nie spodoba, mogą na nią wrócić. A jeśli oni odejdą, ty zostaniesz bez pól rolnych i cała gospodarka twojego miasta legnie w gruzach. Zaczynasz jako biedak, ale z czasem stać cię będzie na postawienie odpowiedniego grobowca godnego faraona – czyli piramidy.

Co najciekawsze, mieszkańcy twojego miasta to nie pojedyncze jednostki, ale w większości przypadków rodziny prowadzące skomplikowane życie. Mężowie chodzą do pracy, a żony w tym czasie wy-

bierają się za zakupy. Dzieci też nie siedzą beczynnienie – jeśli w mieście zamieszkał już kapłan i postawiłeś szkołę, będą się w niej uczyć. Ważne jest też, aby rodziny miały odpowiedni dostęp do towarów, które im są potrzebne. Jeśli wybudujesz tylko jeden sklep z naczyniami i do tego jeszcze daleko od domostw części mieszkańców, mogą oni się

wynieść, bo nie będą mieli czasu wybrać się na zakupy na drugi koniec miasta! Rozgrzybieniu wszystkich zależności tej gry jest jak konsumpcja tortu. Co chwilę znajdujesz jakąś rodzinę i zjadasz ją ze smakiem.

Grafika 3D pozwala na podglądanie codziennego życia mieszkańców twojego miasta. Masz pełną kontrolę nad kamerą. Co ciekawe, możesz ustawić opcje tak, aby obserwować życie wybranego obywatela. Po prostu kamera podąża cały czas za nim. Mieszkańcy mają też sporo do powiedzenia i jeśli śledzisz które-

goś z nich, będziesz słyszeć wszystkie jego wypowiedzi.

W pełnej wersji gry, poza budowaniem miasta od zera, otrzymasz też możliwość wykonywania misji, w których najczęściej celem będzie postawienie jakiegoś znanego obiektu. Może to być Sfinks czy Dolina Królów. Ja z chęcią wybuduję sobie małą piramidkę, choćby po to, aby mieć stały dostęp do ostrych zyletek :).

## Jak budować piramidy?

Mieszkańcy twojego miasta nie mają czasu na wybudowanie piramidy. Jest to zadanie, które należy wykonać samodzielnie. W tym celu musisz mieć dostęp do odpowiednich zasobów. W grze Children of the Nile możesz wybudować piramidę, która będzie służyć jako grobowiec dla twojego miasta. Aby to zrobić, musisz mieć odpowiednią ilość pieniędzy i zasobów. W grze Children of the Nile możesz wybudować piramidę, która będzie służyć jako grobowiec dla twojego miasta. Aby to zrobić, musisz mieć odpowiednią ilość pieniędzy i zasobów.

## Children of the Nile

Imagines Multimedia

• 350 zł / 200 zł

• Wersja pełna

• Tryb wieloosobowy

• Premiera: 12/2004

• Gra dla PC

**Miłośnicy SIMCITY do boju!** To gra dla was. Zapowiada się nie lada kąsek na długie zimowe wieczory. Fajnie będzie wygrzać kości w afrykańskim słońcu

# CHILDREN of the NILE



**Dobrze wymierzyć, postawić i niech stoi - najlepiej przez najbliższe 5000 lat\***

*dawiza staroegipskiego architekta*

Do roboty!  
Musimy zrealizować plan pięcioletni w 4 lata!

Kupujących sporo, ale czy sprzedawcy mają aby odpowiedni towar?



# Doskonałe Gry Komputerowe!



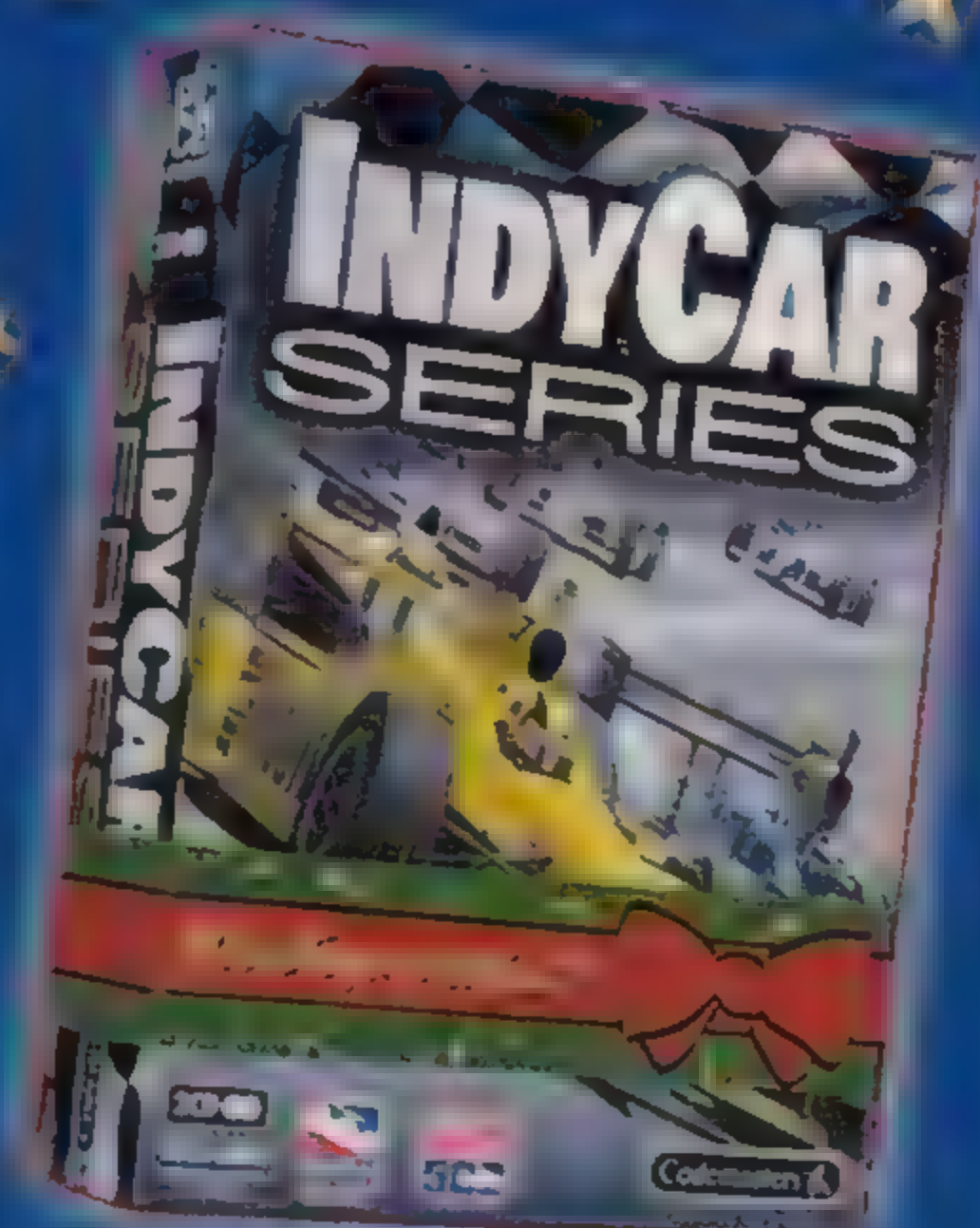
Worms 3D



Trainz Railroad Simulator 2004



Lionheart



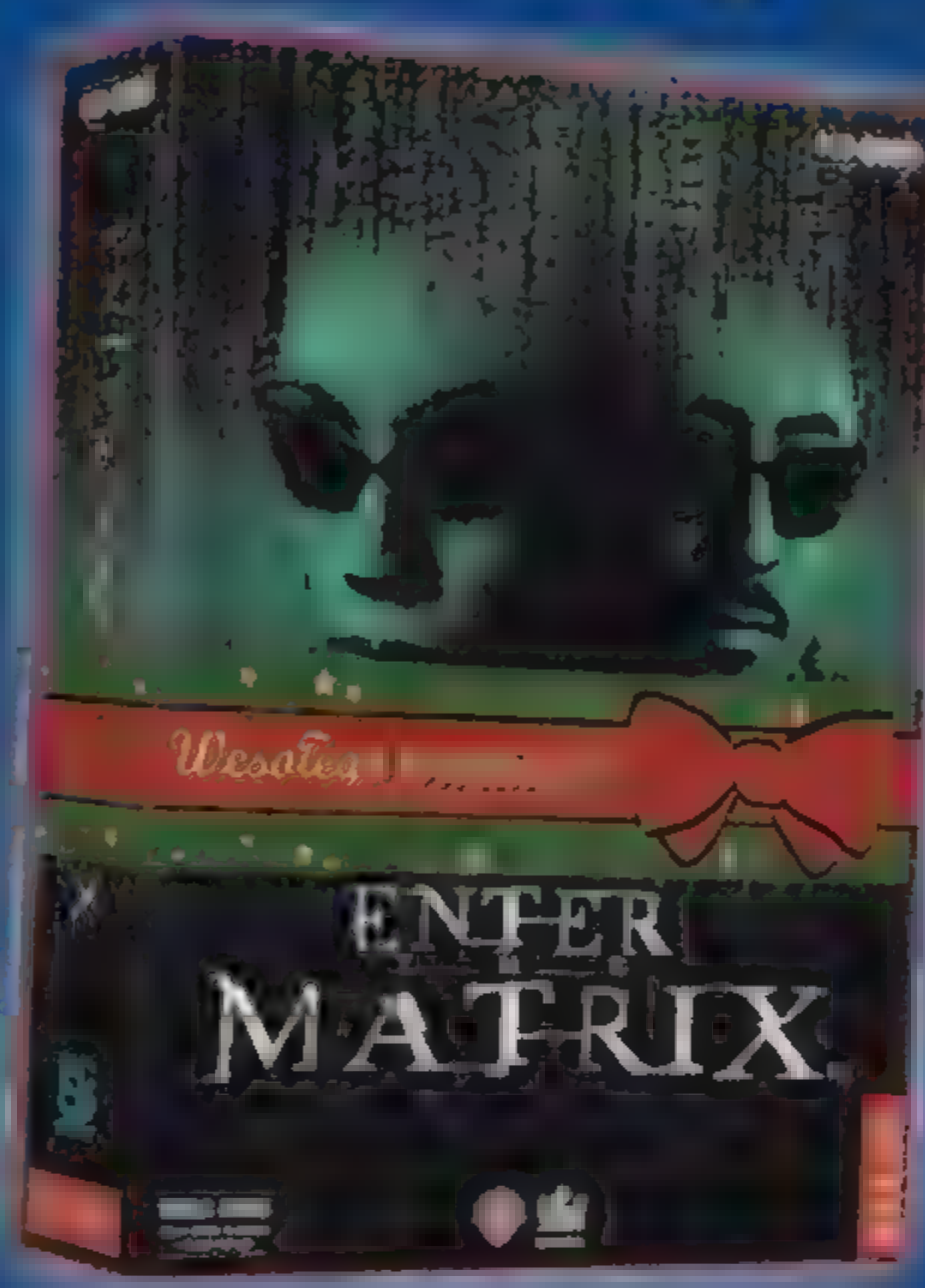
IndyCar Series



Ghost Master



Galactic Civilizations



Enter the Matrix



Colin McRae Rally 3

## Idealny Prezent Na Gwiazdkę!

Tylko teraz niesamowita oferta cenowa! Ilość gier ograniczona! W sprzedaży od 18 listopada! Szukaj w dobrych sklepach z grami.

Wesołego grania!!!

TYLKO  
39.90  
złotych!

**Auchan**

**Carrefour**  
Lepiej i taniej

**Géant**  
Wszystko i tanio

**hypernova**

**SELGROS**  
CASH & CARRY

**TESCO**



# SCRAPLAND

Zadziwiające, co można znaleźć na wysypisku śmieci. Jak dobrze poszukać, to nawet części do robotów się znajdują...

Zaraz będą kłopoty. Gdzie by tu uciec, zanim mnie przeskanuje ten mały z antenką?



Yo, man!  
 Asta la vista, kosmiczni gringos



**S**crapland to wysypisko pozostawione na dawno już wyeksploatowanej planecie. Jedyne roboty mają szansę tu przetrwać i właśnie one zamieszkują Scrapland. Poskładane są z tego, co można znaleźć na śmietniku, więc niektóre wyglądają groteskowo. Coś pomiędzy Quasimodo a ubranym w pełną zbroję płytową rycerzem.

Tak wygląda świat, do którego trafiasz. Na dzień dobry bohater gry D-Tritus spotyka się z jedną z najbardziej pokreconych postaci, jakie żyją na Scrapland. Crazy Gambler zachowuje się jak upalony hipis, cytując Szekspira, a na dodatek na głowie ma rozświetlonego elektrycznością irakeza. To jaskrawy przykład, że twórcy podeszli do produkcji na dużym luzie.

D-Tritus ma pełną swobodę w poruszaniu się po Scraplandzie. Możesz bez najmniejszych konsekwencji porzucić na jakiś czas wykonywanie misji, które zlecił ci Crazy Gambler, i zwiedzać okolice. Na piechotę lub – jeśli będziesz chciał wyjść poza budynek – za

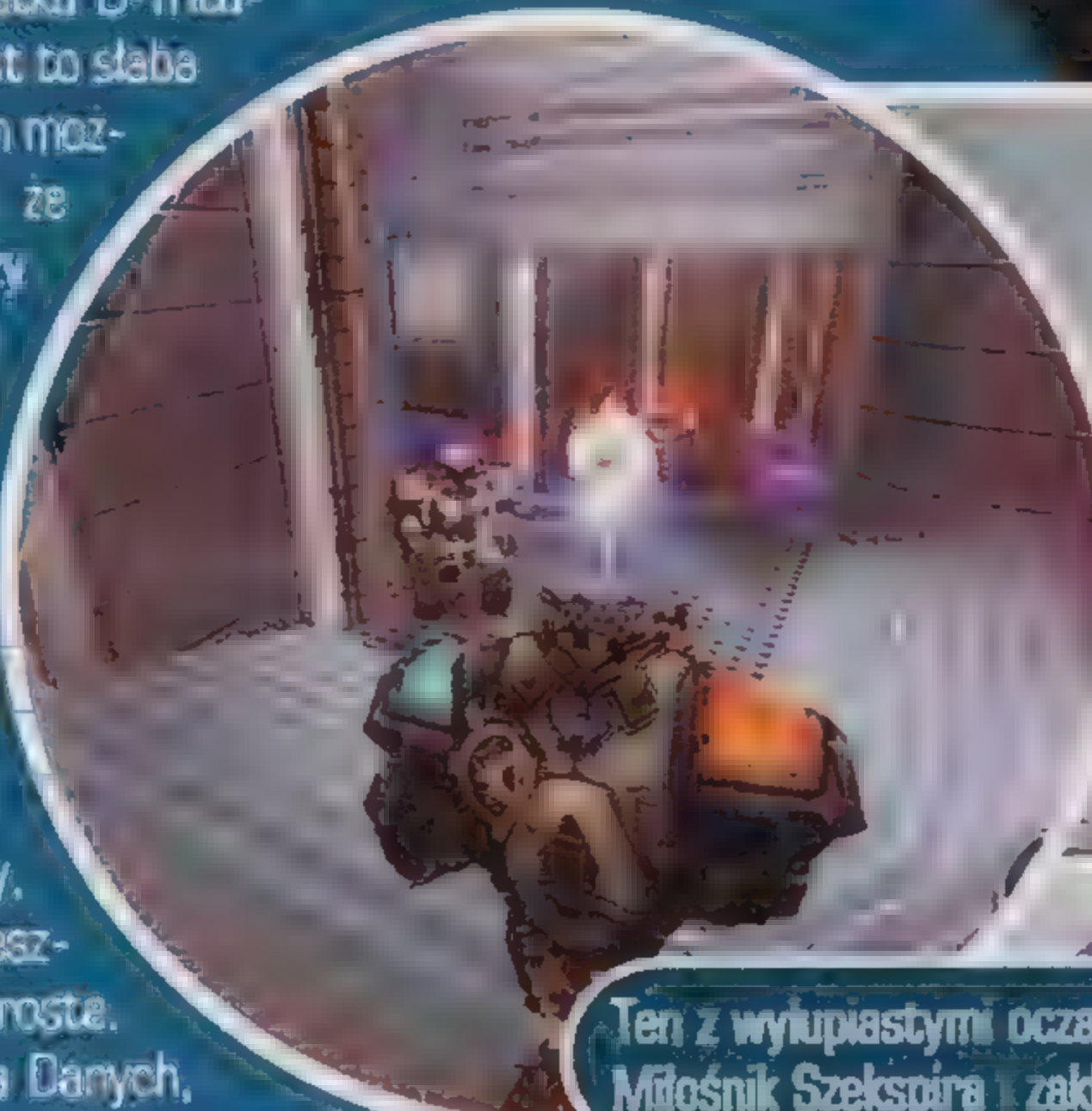
pomocą swojego latającego pojazdu. Oczywiście twoim głównym celem jest wykonywanie zadań, które podrzuca ci „szalony kapelusznik” i to za ich wykonanie otrzymasz nagody. Raz będzie to po prostu kasa, innym razem plany nowego uzbrojenia do twojego pojazdu.

Jeśli jesteśmy już przy uzbrojeniu, wypada wspomnieć o możliwościach statku D-Tritusa. Początkowo jest to słaba lajba, ale z czasem można ją uzbroić tak, że Enterprise będzie przy nim wyglądał jak szczeniaczek. Wszystko zależy od

roboty bez przeszkód mogły lecieć po łach. Po prostu jest jeden z nich został zniszczony, jego struktura odtworzana była z CBD. Okazało się jednak, że komuś udało się zamordować robota i usu-

dwóch zasobów finansowych. Zmienić można praktycznie każdą część, więc zabawy z konfiguracją będzie mnóstwo.

D-Tritus po przybyciu na Scrapland wpada od razu na trop dziwnej afery. Ktoś zabija roboty, a trzeba powiedzieć, że zabicie mieszkańca Scraplandu nie jest takie proste. Od kiedy powstała Centralna Baza Danych,



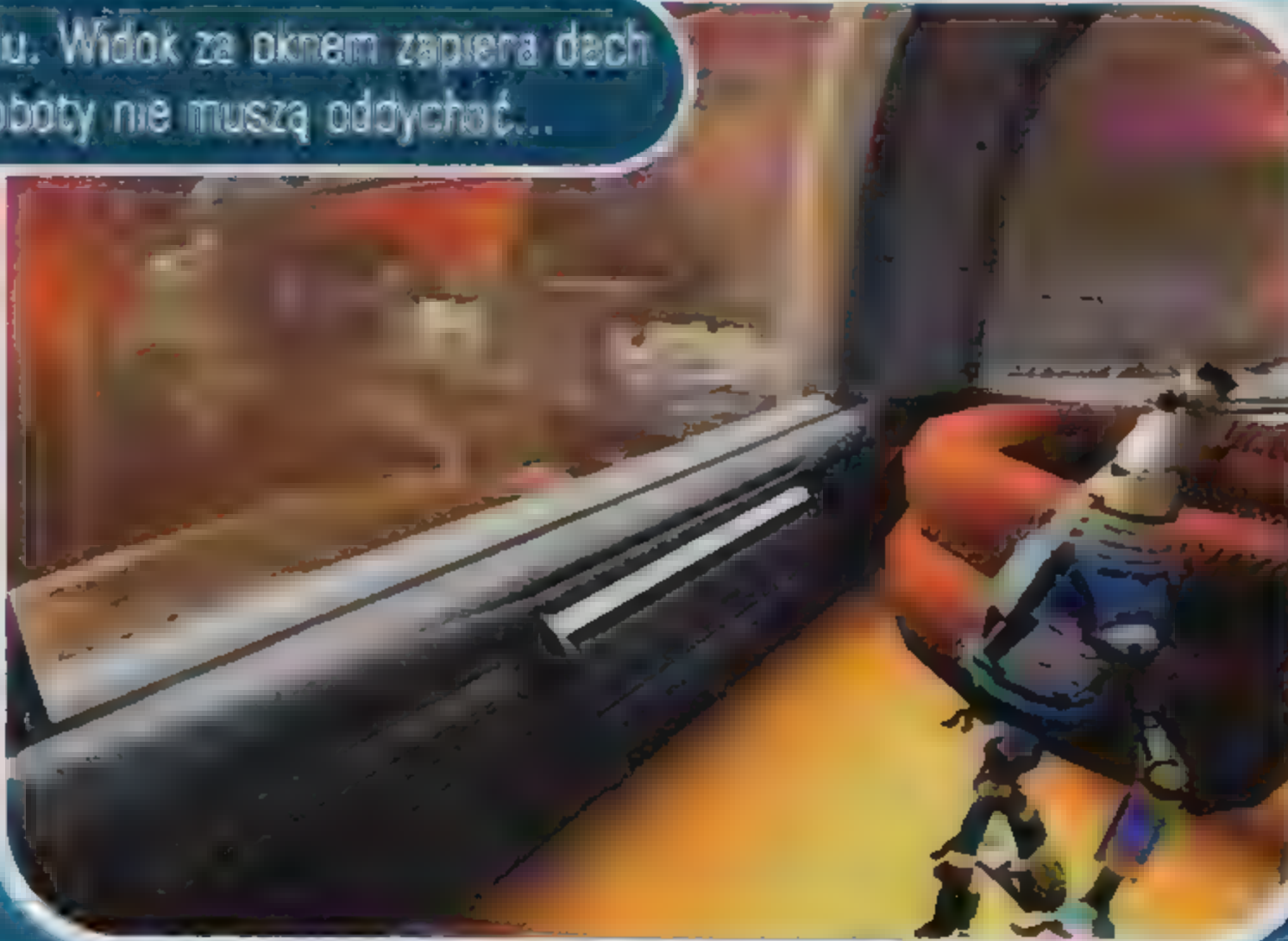
Ten z wylupiającymi oczami to Crazy Gambler. Miłośnik Szekspira i zakładów o wysokie stawki

## AMERICAN McGEE

American McGee, który pracował przy SCRAPLANDZIE, to człowiek-legendy. Zaczynał jako projektant poziomów do gier id Software (QUAKE, QUAKE 2 i DOOM 2), jednak sławę przyniosła mu AMERICAN McGEE'S ALICE. W tej grze pokazał klasę, co przełożyło się zresztą na niezłe profity, bo ALICJA trafiła do sklepów w sezonie świątecznym. McGee to człowiek-odwaga – i równie odwagę stworzył poziom w DOOMIE, co pisze scenariusze do gier.



tu. Widok za oknem zapiera dech  
robóty nie muszą oddychać...

A character with a large head and a blue and white striped shirt is looking out a window. The view outside shows a city with a large bridge and a body of water. The character is holding a small object in their hand.

D-Tritus ma też bardzo ciekawą umiejętność, która mnie osobliwie kojarzy się z grą MESSIAH. Potrafi pożytyć sobie powidek innego robota i wykorzystać jego umiejętności do swoich potrzeb. Jest jednak jeden szkopuł. Gdy jesteś w czymś ciele, przedstawicie władzy mo-

ga się do siebie przyczepić, bo to odrobinkę nielegalny proceder. Warto jednak ryzykować, bo normalnie bohater nie jest uzbrojony. Tymczasem może zyskać potrzebę użycia donosieliwych środków perswazji, które można zdobyć, wskazując w skórę uzbrojonego po zęby Policjanta czy Bi-

Gra okraszona jest bardzo fajnym czarnym humorem. Teksty lekko swobodnego Czoły Gamblers to jedynie mała część tego, co można usłyszeć w grze. Każda z napotkanych postaci potrafi rzucić jakimś fajnym tekstem, ale najlepsze są Staplersy. Zaprojektowane jako przyciski do

papierni sietzą przy biurkach i nudzą się przez cały dzień, bo nikt już papieru nie używa. Warto z takim zamiarem zabrać się

Świat SCRAPLAND został dopracowany – me się wrażenie, że mieszko po którym się poruszysz, rzy własnym życiem. Świebleśa Wiewzwa, projekcje aserowe czy wreszcie przełączące szado – miodzo. Co ciekawe, w czasie wykonywania zadań możesz trafić na walkę między pociąg a przestępcam. Nie tylko ty potrafisz zaleźć władzy za skórę, in- ni mieszkańcy też czasem coś przeskrobia.

Nawrota jest wyjątkowo prosta. Do dyspozycji dostajesz radar, na którym wyswietlane są najważniejsze dla ekologicznej misji firmy. Wskazanie na niego wystarczy, aby

[illegible]

Muszę przyznać, że bardzo pozytywne wrażenie zrobiło na mnie animacja postaci. Wszystkie ich ruchy są niemal naturalne. Twórca wykorzystał w tym celu animację szkieletową i dodatkowo stworzył po kilka kanałów animacji dla jednej postaci. Warto przyjrzeć się, jak zachowują się „włosy” twojego bohatera, gdy poruszy głowę. O dynamicznych świadkach i cieniach generowanych w czasie rzeczywistym wspominałem tylko dla zasady. Są wyglądać znakomicie.

Wypade jeszcze powiedzieć, że wórnny gry oddadzą w Twoje łapki mocno rozbudowany tryb Multi-player. Na kilkunastu mapach będzie można prowadzić rozgrywkę w trybach Deathmatch, Capture the Flag i jeszcze kilku innych.

## ADVERTISING

Mercury Steam Entertainment  
www.scrapsland.com

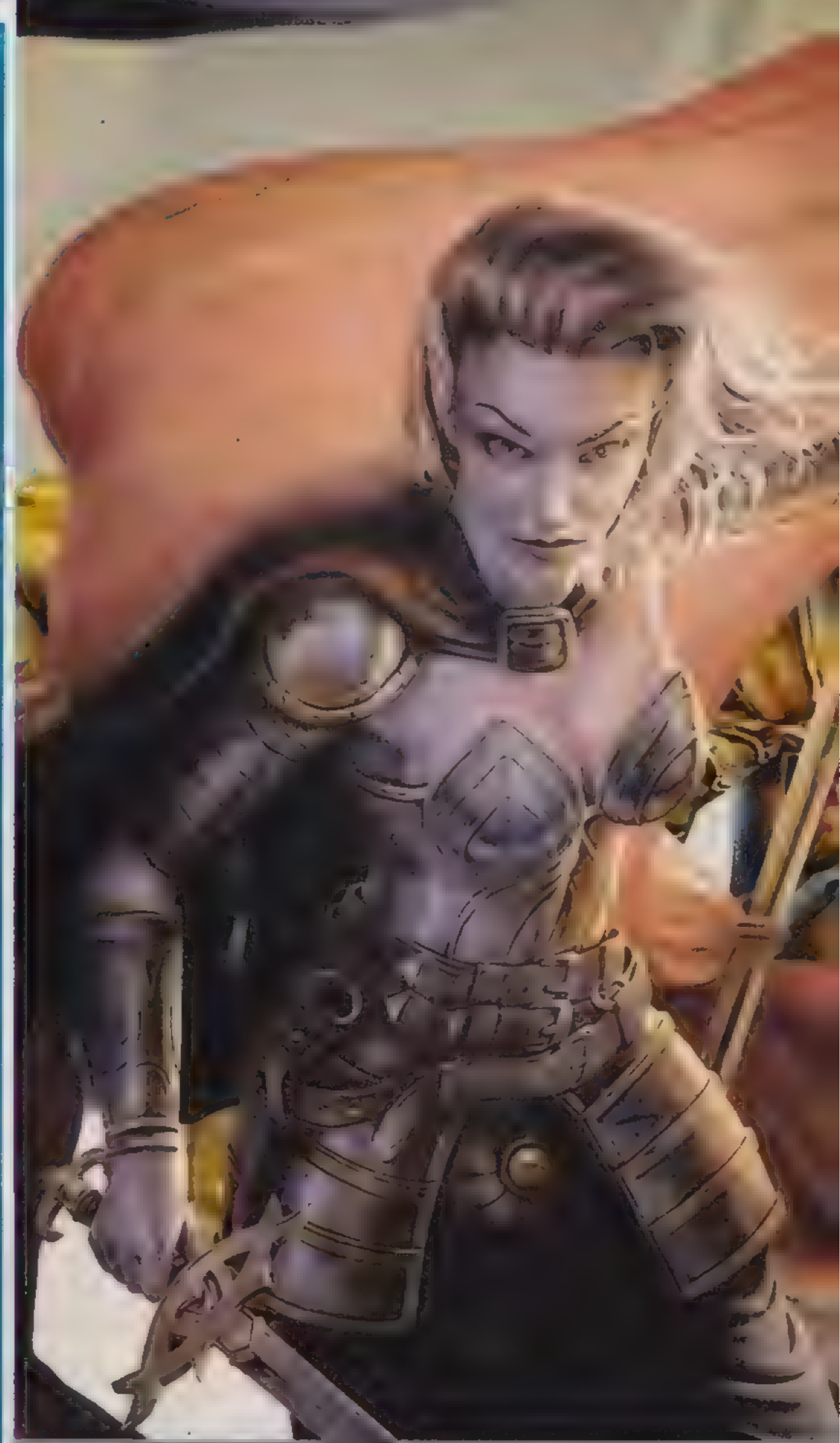
Wersja polska  
Tryb multiplayer

Premiera: Estate 2004  
Gratuito: PC

**Szykuje się przełom na miarę ALICJI.** Marka American McGee w końcu do czegoś zobowiązuje, czyz nie?

No i masz ci los. Policja się złościła. Że też zawsze pojawiają się wtedy, gdy nie są potrzebni!

**W SPRZEDAŻY  
OD 25  
LISTOPADA!**



# NEVERWINTER NIGHTS

EDYCJA  
KOLEKCYJONERSKA

UNIKALNA  
EDYCJA  
KOLEKCYJERSKA !!!

- 3CD Z GRĄ NEVERWINTER NIGHTS
- 1CD Z GRĄ NEVERWINTER NIGHTS:  
SHADOWS OF UNDRENTIDE
- 1CD Z GRĄ NEVERWINTER NIGHTS:  
HORDES OF THE UNDERDARK
- 1CD Z LICZNYMI DODATKAMI DO GIER
- INSTRUKCJA DO GRY I OBU DODATKÓW
- WSZYSTKIE UAKTULANIENIA DO GRY  
I OBU DODATKÓW
- WYJĄTKOWO ATRAKCYJNA CENA  
129.90 ZŁ!



6CD

**Abstract**



CD-ROM

**ATRI**

[illegible]



## P A R I A H

**W świecie przyszłości lekarze wciąż będą biedować. Główny bohater zostanie więc wykidajką...**

**K**oterie i sitwy istnieją tuż obok nas, a spisek goni spisek. Macki niektórych konspiracji sięgają najważniejszych osób w państwie. Śmiało można powiedzieć, iż nie ma decydenta, który nie brałby udziału w jakimś tajnym sprzysiężeniu.

O słuszności owej tezy utwierdziłem się ostatnio w... autobusie miejskim relacji Wilanów-Chomiczówka. Zmierałem spokojnie w kierunku domu, kiedy na pokład wtoczyły się zakonnice. Zajęły miejsca tuż obok mnie, więc – chcąc nie chcąc – stałem się świadkiem ich pogawędki. Czego się spodziewałem? Rozmów o degeneracji dzisiejszej młodzieży, pogaduszek o nowym wikarym w parafii, w ostateczności plotek o ostatnim tomiku wierszy ks. Twardowskiego. Jakież było moje zdziwienie, kiedy usłyszałem: „Wczoraj baryłka lekkiej ropy WTI w handlu elektronicznym na NYMEX zdrożała zaledwie o 5 centów. Trzeba było inwestować w miedź!”. „Wiem, wiem, my z siostrą Pelagią przeszliśmy na opcje na rynku walutowym. Mediolan okazał się trafioną inwestycją”. Rozwaliły mnie. Na pewno tworzyły spisek, którego celem było przejęcie władzy nad Orlenem! Chciały wykupić Plock!

W przygotowywanej przez Digital Extremes futurystycznej grze akcji PARI AH również nie obejdziesz się bez tajnych paktów i koterii. Sam tytuł gry oznacza człowieka, który został wyrzucony z jakiejś społeczności i musi liczyć wyłącznie na siebie. Tak jak i tajemniczy skazaniec, który pod osł

ną nocy trafia do pilnie strzeżonego więzienia. Dyrektor ośrodka penitencjarnego przydziela mu do opieki Jacka Masona, lekarza, który wciąż wierzy w przysięgę Hipokratesa i w związku z tym nie zdradzi nikomu problemów swego pacjenta. Owym doktorem jest oczywiście gracz. Reszty łatwo się domyśleć. Skazaniec



w rzeczywistości nazywa się Karina i jest piękną kobietą, na której przeprowadzono niedawno bardzo brzydkie eksperymenty. Szczerze mówiąc, bardziej niż lekarz przydałby się jej jakiś komandos, najlepiej z długą lufą i zarostem na kłacie. Na miejsce zwała się bowiem cała armia rządowych oprychów o doskonałej Sztucznej Inteligencji. Goście potrafią ze sobą współpracować, czaić się za rogiem i wciągać w pułapkę, a nawet poświęcić swego kumpla „dla dobrej sprawy”. Bohater będzie musiał ich powybijać, strzelając m.in. z paki rozjeżdżonego jepea.

W grze pojawi się kilkadziesiąt rodzajów broni, w tym karabin laserowy i snajperka na podczerwień. Większość urządzeń da się przerobić za pomocą znalezionych WEC'ów (Weapon Energy Cores). Te same WEC'e da się wykorzystać do wzmocnienia tarcz pancerza oraz... podręcznego modułu leczącego. Autorzy gry wpadli przy tym na pomysł, by po podniesieniu stanu zdrowia o więcej niż 20 punktów obraz robił się na parę chwil niewyraźny. Ma to zapobiec znanym z innych gier akcjom „wbiegł, zabił pół ekipy, podleczył się w sekundę i zabił drugie pół ekipy”.

Firma Digital Extremes nie zrobiła jak dotąd zbyt wielu gier, lecz przez wiele lat maczała swoje pałuszki w kolejnych odsłonach



będzie mocną stroną programu. Oby się na ładnych widoczkach...

UNREALA. Można się więc spodziewać niezwykle efektownych strzelanin, odrobiny skradania i garstki zagadek. Wielką zaletą programu ma być szata graficzna, dopracowana, pełna świetnych animacji i nowoczesnych efektów. Pojawia się odbicia soczewkowe, opady deszczu i śniegu, a także mgła różnej gęstości. Do sklepów program trafi ze specjalnym edytorem oraz narzędziami do tworzenia map i modyfikacji.



Mamusia nie mówiła, byś nie bawił się ogniem?

## Pariah

Digital Extremes

Wersja polska

Tytuł oryginalny

Premiera

Gracze

**Widowiskowa gra akcji, która ma przyciągnąć całą konkurencję.** Szkoda tylko, że kojarzący się z parchem tytuł dołącza do śmiesznych nazw typu OSRAM, Pupa itd.





Kierownica z technologią

Force Feedback

# Formula Force GP

## tylko 259 PLN

Sugerowana cena brutto dla klienta końcowego zawiera 22% podatku VAT.



Dostępna w najlepszych  
sklepach komputerowych



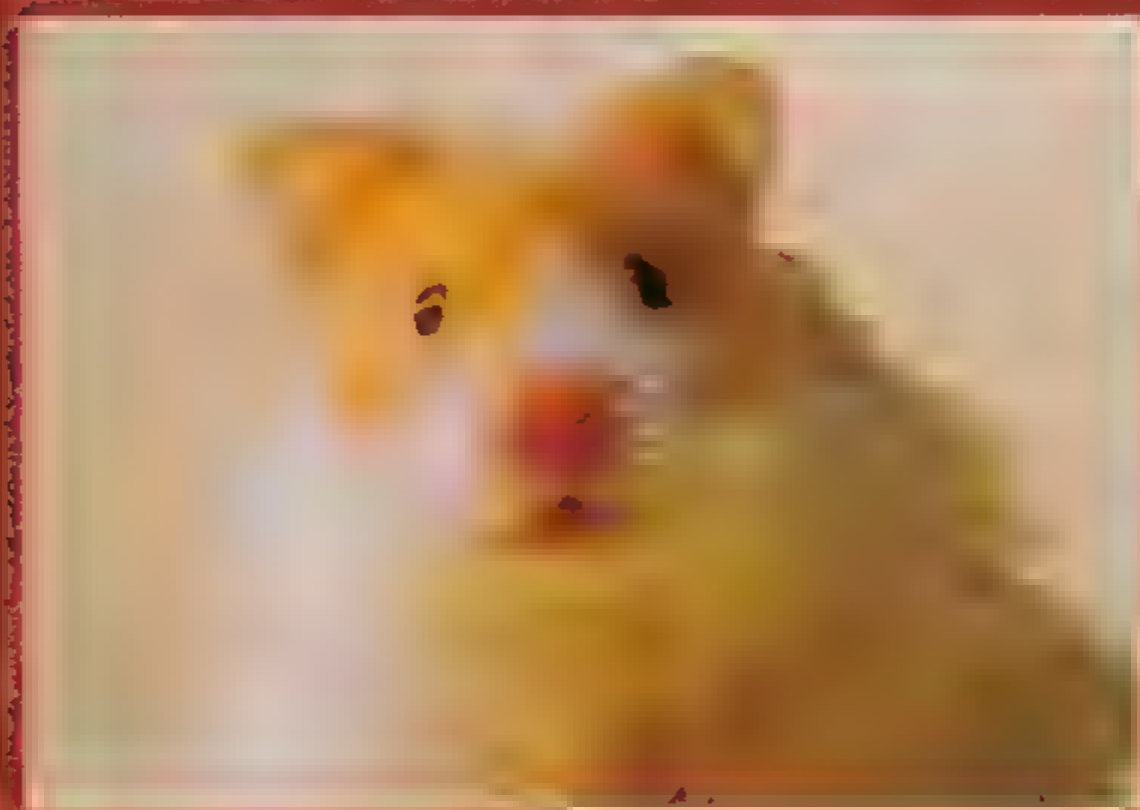
## Podstuchaliśmy...

## Strajlas się wstrzelił

Wzrost popularności gry FOOTBALL MANAGER 2005 (wyd. Arsenal, Proton, wydanie standardowe) i tym samym wzrost zainteresowania tymi, którzy chcą się wstrzelić w świat futbolu. W grze można zarządzać klubem, a także grać w meczach. Wersja 2005 wprowadza wiele zmian, w tym nowy system zarządzania klubem, który pozwala na lepsze zarządzanie finansami i kadrami. W grze można także grać w meczach, a także zarządzać klubem. Wersja 2005 wprowadza wiele zmian, w tym nowy system zarządzania klubem, który pozwala na lepsze zarządzanie finansami i kadrami. W grze można także grać w meczach, a także zarządzać klubem.

## Zaopadła w ZOO

W grze THE SIMS 2 (wyd. EA GAMES, EA GAMES) można zarządzać rodziną, a także grać w meczach. Wersja 2005 wprowadza wiele zmian, w tym nowy system zarządzania rodziną, który pozwala na lepsze zarządzanie finansami i kadrami. W grze można także grać w meczach, a także zarządzać rodziną.



## Geralt Wiedźmiwni

W grze THE WITCHER (wyd. CD Projekt, CD Projekt) można zarządzać Geraltem z Rivii, a także grać w meczach. Wersja 2005 wprowadza wiele zmian, w tym nowy system zarządzania Geraltem, który pozwala na lepsze zarządzanie finansami i kadrami. W grze można także grać w meczach, a także zarządzać Geraltem.

## K się nie podobało?

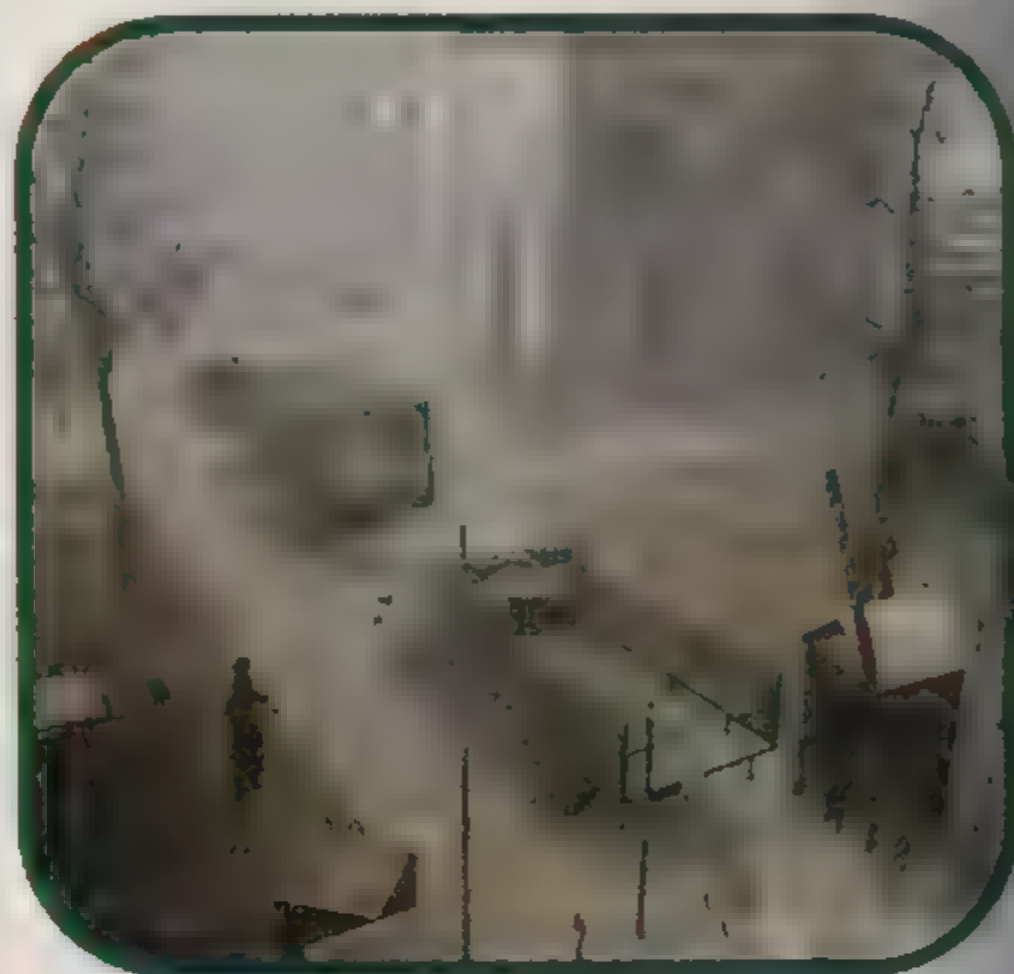
W grze THE SIMS 2 (wyd. EA GAMES, EA GAMES) można zarządzać rodziną, a także grać w meczach. Wersja 2005 wprowadza wiele zmian, w tym nowy system zarządzania rodziną, który pozwala na lepsze zarządzanie finansami i kadrami. W grze można także grać w meczach, a także zarządzać rodziną.

## Elder Scrolls IV: Oblivion

Następca doskonałego MORROWINDA dopełnia do sklepów dopiero w 2006 roku. Do tego czasu zestarzejemy się, spłodzimy dzieci, zbudujemy dom i zapuścimy pejsy wokół błyszczącej glacy. Czekać jednak warto – gra zapowiada się rewelacyjnie. Nowy silnik graficzny oferuje interaktywne, niezwykle bogate środowisko. Każda gałązka każdego drzewka malowana jest oddzielnie! Wszystkie bestie zostaną uzbrojone w nowoczesne procedury

## Commandos Strike Force

Znana seria COMMANDOS zmienia się jak barmanka po winie. Nowa odsłona nie będzie już strategią, a taktyczną strzelaniną FPP ze świetną grafiką i odrobiną okrucieństwa. Gracz pokieruje niewielkim, bo zaledwie trzyosobowym oddziałem zabijaków. W jego skład wejdą znani już Zielony Beret, Snajper i Szpieg, wszyscy sterowalni – będzie można przełą-



czyć się pomiędzy nimi w dowolnym momencie zabawy. Autorzy gry obiecują kilkanaście misji w ogarniętej II wojną światową Europie. Bohaterowie trafią do Norwegii, Francji, Niemiec i Rosji. Pomogą paryskiemu La Resistance, zniszczą faszystowską łódź podwodną, odbiją jeńców i rozwalą wrogie oddziały. Gra może być naprawdę

mocnym rywalem zapowiedzianego na wiosnę BROTHERS IN ARMS!



## World Racing 2



Szybkie samochody są zawsze mile widziane. WORLD RACING 2 nie pretenduje co prawda do miana przeboju, ale swoje atuty ma. Bugatti, Lamborghini, Audi, Skoda, Seat i Volkswagen czekają już na kierowców. Trasy miejskie i wiejskie, głównie asfaltowe. Autorzy gry zapowiadają również zręcznościowy model jazdy oraz rozbudowany garaż, w którym można montować dodatkowe spoilery, stateczniki czy podkręcić silnik. Nowy engine graficzny obsługuje dość złożone obiekty i zapewni spórą szybkość – otoczenie ma śmigać niczym w NEED FOR SPEED: UNDERGROUND. W pracach nad grą pomaga firma Volkswagen. Udostępnia tabele telemetryczne, rozmaite rysunki techniczne i dane bazowe. Niby fajnie, ale Ford pomagał kiedyś przy FORD RACING i nic dobrego z tego nie wynikło.

## Ski Racing 2005

Powodzenie SKOKÓW NARCIARSKICH nie skończy się jak nożem uciął. Nad nową edycją gry pracuje już polska firma L'Art, w Niemczech powstanie też nie mniej odłotowe RTL SKISPRINGEN 2005. By się odróżnić, germańskie JoWood zapowie-



działło. jazdę i slalom. Wczesną zimą trafisz do tak malowniczych miejscowości jak Kitzbühel, Wengen, Val d'Isere, Garmisch Partenkirchen czy Schladming. Nauczysz się techniki jazdy oraz zdobędziesz umiejętność ratowania się z opresji po wjechaniu na muldę. Potem stoczysz bój z najlepszymi zawodnikami z całego świata, gnając w dół na złamanie karku. Niejednokrotnie przygrzmocisz o ziemię, co przy prędkości ponad 100 kilometrów na godzinę okaże się równie bolesne co dachowanie w NEED FOR SPEED: UNDERGROUND. Zaraz, zaraz, a czy ono jest rzeczywiście bolesne? Restart, respawn, cokolwiek – po prostu gnamy dalej!



Tamriel. Gdy władca ginie z ręki tajemniczego napastnika, wybuchają zamieszki, a stwory z Oblivion (lokalny odpowiednik piekła) wychodzą na żer. Gracz wyrusza więc na poszukiwanie dziedzica...



## World War 2: Panzer Claws 2

PC

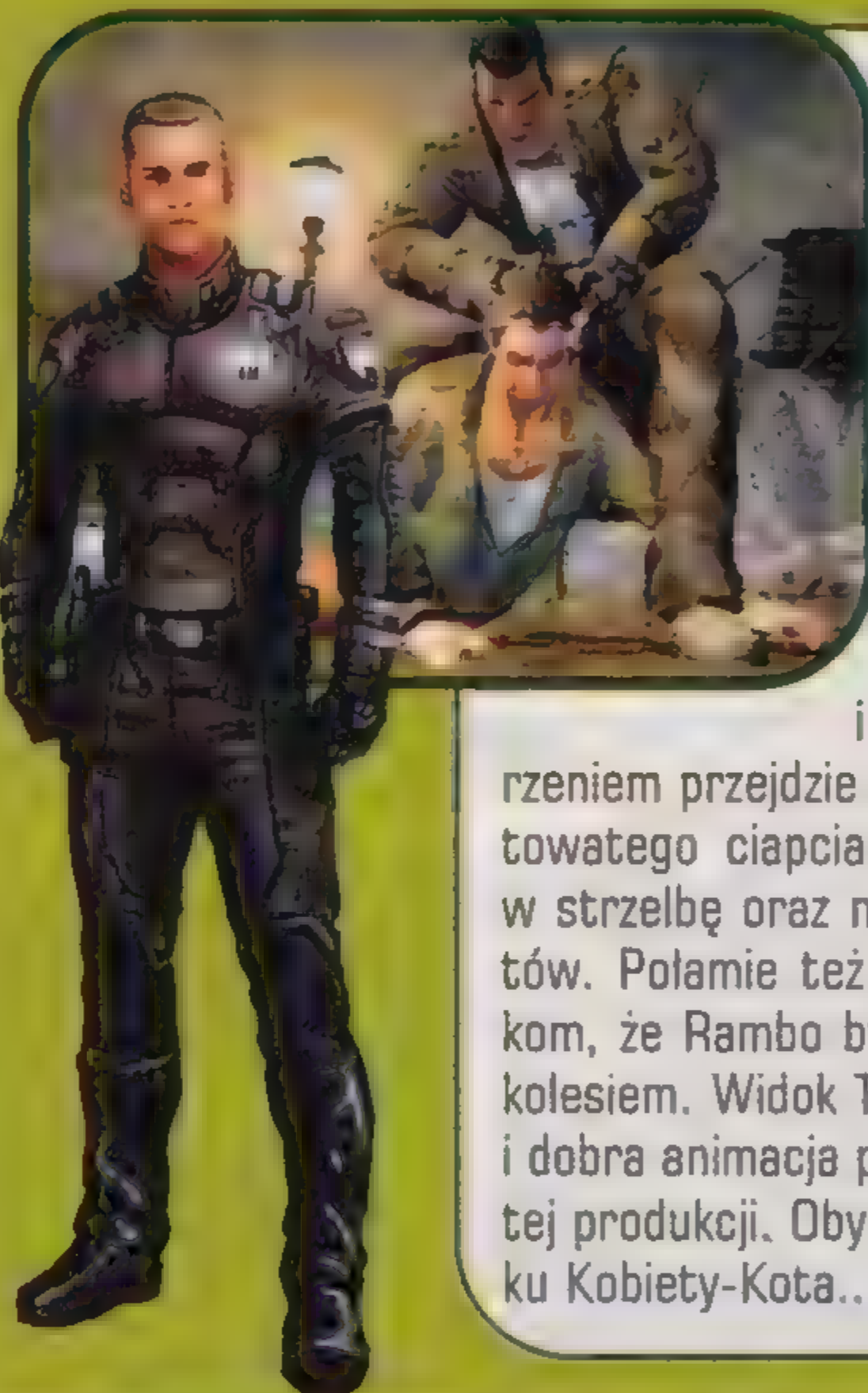
**P**amiętasz bardzo dobrą, polską strategię wojenną FRONTLINE

ATTACK: WAR OVER EUROPE? Program ukazał się w wielu krajach jako WORLD WAR 2: PANZER

CLAWS i tak się spodobał, że doczeka się kontynuacji. Gracze, którzy skuszą się na „dwójkę”, wezmą udział w działaniach wojennych na terenie Europy z lat 1941-44. Wraz z wojskami Hitlera wybiorą się w głąb Rosji, potem zaś powalczą we Francji i Włoszech. Nie zabraknie też starć w Ardenach. Autorzy gry obiecują 40 misji przeznaczonych dla jednego gracza i podzielonych na 4 kampanie, do tego Skrimish Mode, Multiplayer via LAN i Internet. Dopracowana, trójwymiarowa grafika, zmieniające się pory dnia i efektowne eksplozje mają sprawić, iż program spodoba się również tym graczom, którzy za tego typu produkcjami nie przepadają.

## The Punisher

PC / PS2 / Xbox

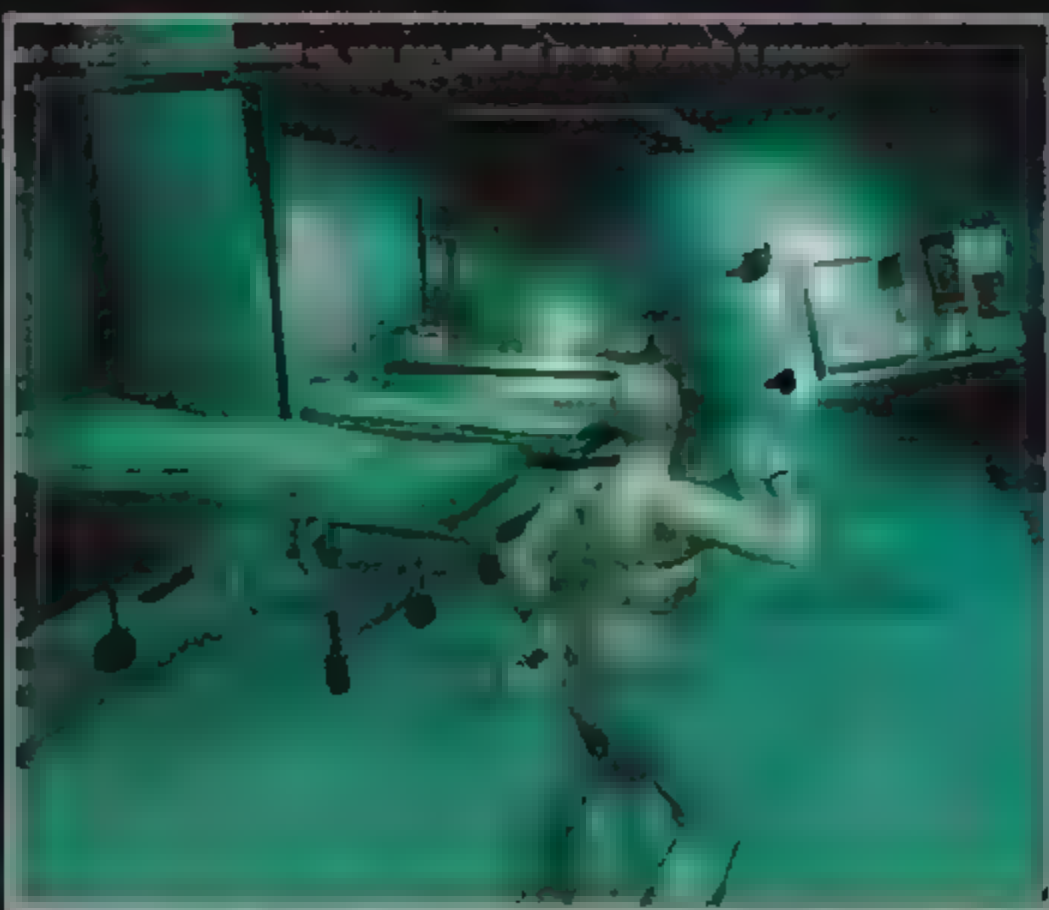


**F**ilm pomógł wrócić do łask komiksowi. Nic dziwnego, że tuż przed Gwiazdką pojawi się jego konsolowa wersja, a potem – jeśli dobrze pójdzie – przerzutka na pecety. Program ma być klasyczną platformową nawałką w stylu CATWOMAN tudzież ENTER THE MATRIX. Twardy bohater straci rodzinę i wskutek szoku wywołanego tym zdarzeniem przejdzie przemianę psychiczną: zmieni się z ciętawatego ciapciaka w bezlitosnego zabijakę. Uzbrojony w strzelbę oraz nagie pięści złoć skórę zastępów bandytów. Polamie też trochę karków i udowodni niedowiarkom, że Rambo był tak naprawdę bardzo sympatycznym koleśkiem. Widok TPP, ciekawe lokacje, efektowne bijatyki i dobra animacja postaci mają stanowić największe zalety tej produkcji. Oby nie skończyło się to tak jak w przypadku Kobiety-Kota...

## Second Sight

PC / PS2 / Xbox

**M**roczny thriller autorów konsolowego TIMESPLITTERS zostanie przeniesiony na pecety! Główny bohater programu budzi się ze śpiączki w tajnym szpitalu rządowym. Nie pamięta, kim jest, co robił w przeszłości i jakim cudem znalazł się w opałach. Wie, że przeprowadzono na nim dziwaczne eksperymenty. Czeką go więc prywatne śledztwo. Facet za-



mierza odkryć swoją przeszłość... Męczą go jednak wspomnienia i retrospekcje, które – pod postacią całkiem sporych etapów – utrudniają powrót do zdrowia. W dodatku okazuje się, iż chory dysponuje niecodziennymi umiejętnościami: potrafi przesuwac przedmioty na odległość, uzdrawiac, wpływać na innych ludzi, tworzyć swój hologram w zupełnie innym miejscu...

## Warsaw Game Days

**G**ambleria zmarła śmiercią naturalną, do Poznania nie zajął nawet pies z kulawą nogą, zaś targi System 2000 nie zdały egzaminu. Wydawało się, że w Polsce nie ma miejsca na profesjonalny show komputerowy. A jednak... Pod koniec października w warszawskiej hali EXPO XXI odbyły się dwie wielkie imprezy: Warsaw Game Days i PlayStation Experience. Nie mogły się oczywiście równać z niemieckim Games Convention (Lipsk) czy brytyjskim EGN, jednak miło zaskoczyły tych graczy, którzy spodziewali się padaki.

Sony przygotowało gigantyczną imprezę – około 140 stanowisk do zabawy, najnowsze gry na PS2 (m.in. KILL

ZONE, GETAWAY: BLACK MONDAY),

wysoką na 4,5 metra rampę dla skej-tów, kilka odlotowych fur oraz masę

ślicznych hostess. W sąsiedniej sali domi-

nowały pecety. LEM zbudował gigantyczne stoisko, w którym prezentował swe najnowsze tytuły, zaś Electronic Arts zorgani-

zowało turniej FIFA FOOTBALL

2005, którego finały ko-

mentował sam Dariusz

Szpakowski. W hali

stała potężna ciężar-

ówka promu-

jająca N-Gage,

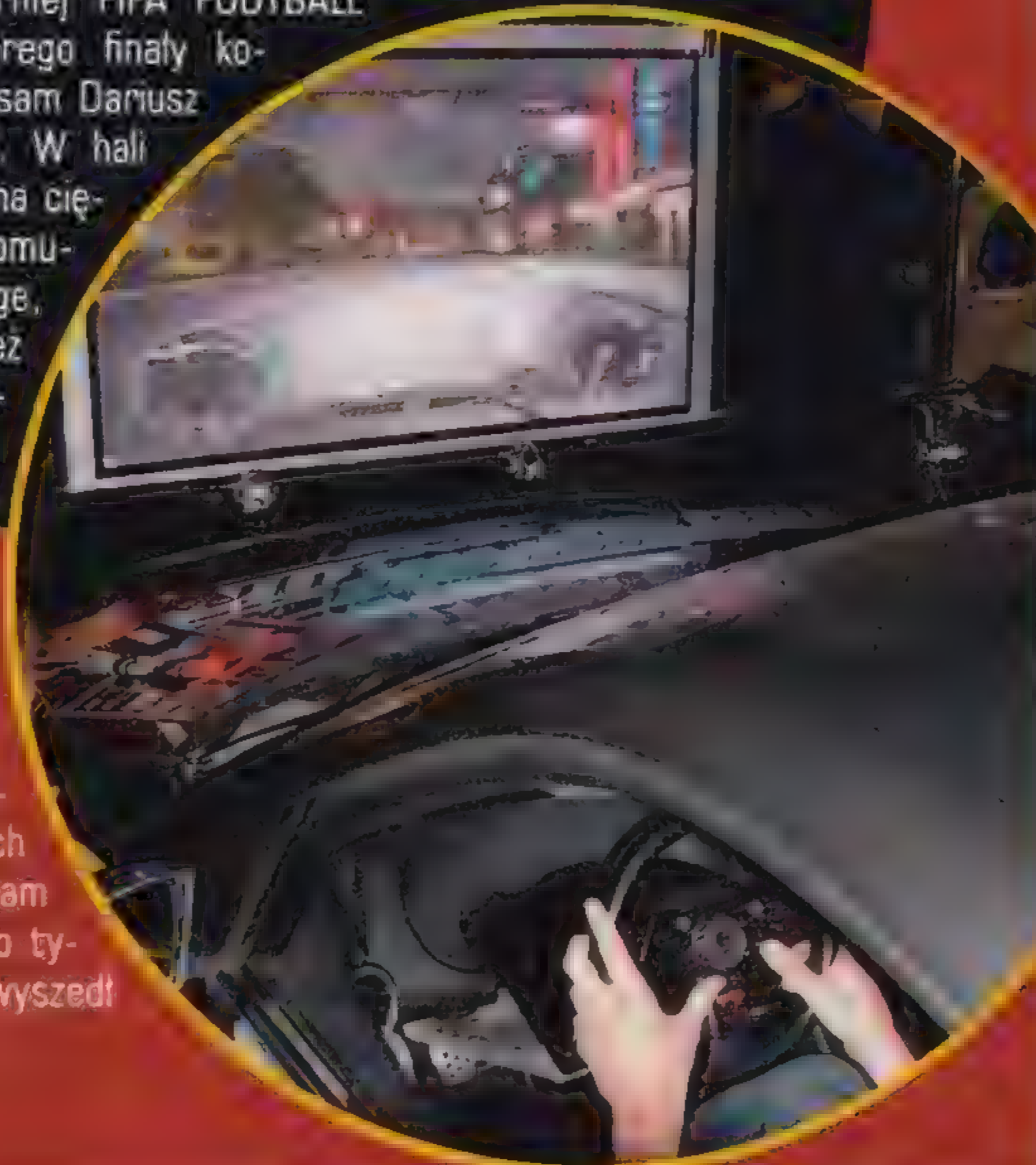
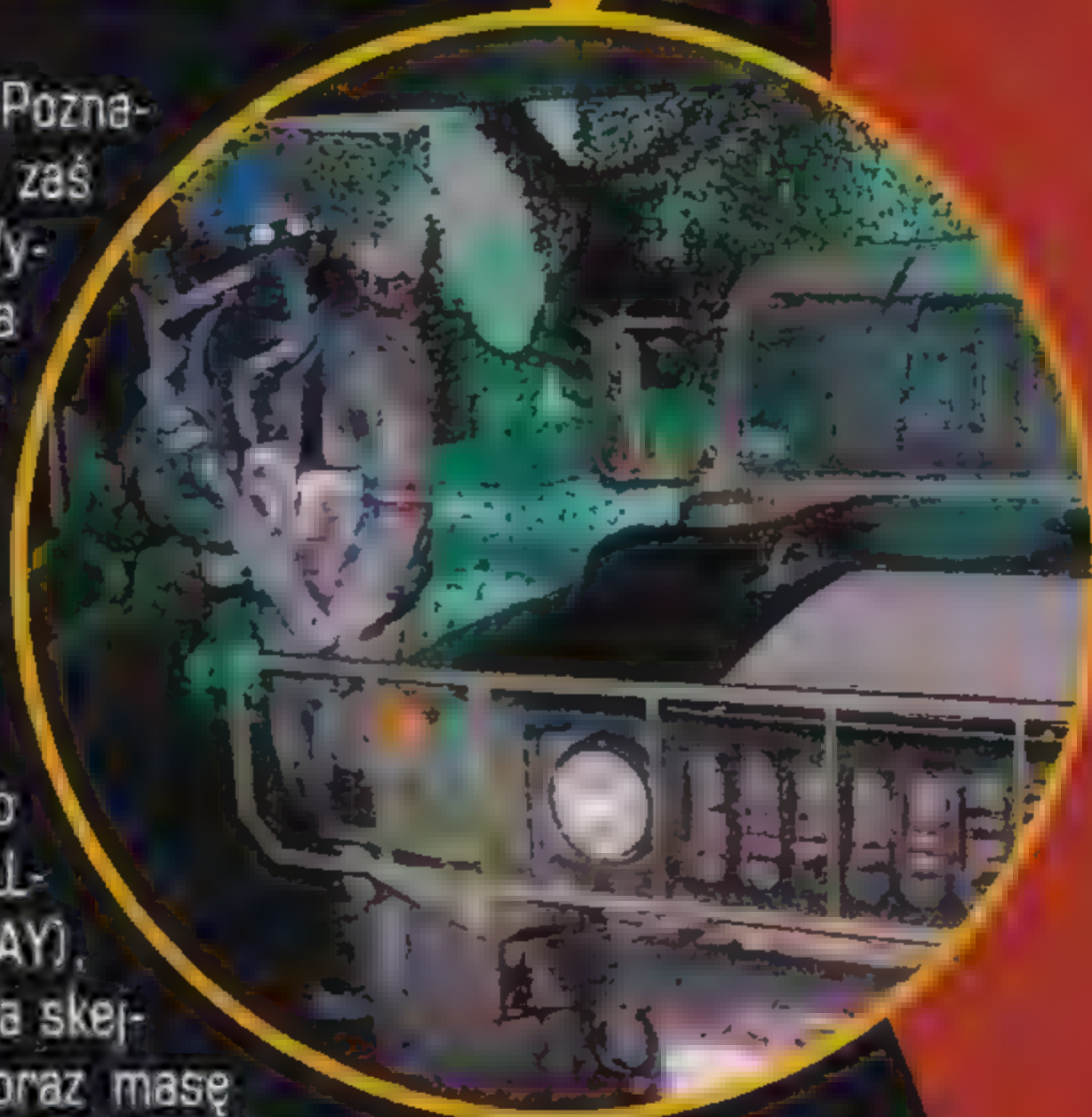
spacerował też

Scooby-Doo z no-

wej gry dla dzieci,

sprzedawanej przez CD

Projekt. Gracze doczekali się wreszcie oficjalnej polskiej premiery Xboxa, zobaczyli pokaz walk rycerskich oraz dowiedzieli się, co dzieje się z WIEDZMINEM. Nie brakowało też atrakcyjnych przecen, konkursów i turniejów komputerowych, spotkań z dziennikarzami, popisów DJ'ów i rozdawanych w ilościach hurtowych koszulek (sam portal imro.pl rozdał ich blisko tysiąc). Chyba nikt nie wyszedł z pustymi rękami...



Jeśli chcesz wygrać tę wciągającą grę, odpowiedz na pytanie:

**Książki jakiego pisarza przypomina klimatem seria „Alone in the Dark“?**

- A) Karola Maya
- B) H.P. Lovecrafta
- C) Roberta Ludluma

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CLAD.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 30 listopada.

# ALONE IN THE DARK

## KOSZMAR POWRACA

Do wygrania  
10 gier



## Podstuchaliśmy...

## Orla ciał

A ścisłej – feniksa. SHADOW OF PHOENIX to drugi po BREATH OF WINTER dodatek do gry SPELLFORCE, którą zamieściliśmy na płycie dołączonej do tego numeru CLICKA! Nie wiadomo jeszcze, o czym będzie opowiadał. Na pewno przyniesie nowe misje i nowe potwory, tym razem powiązane z ogniem.

## Full GROM Warrior?

Na posiadaczy FULL SPECTRUM WARRIOR czeka niecodzienna nagroda. Wylosowany szczęśliwiec wyjedzie na hardcore'owy obóz szkoleniowy z żołnierzami jednostki specjalnej GROM. Będzie tańczył się w błocie, skakał przez beczki z prochem i łamał kark, wisząc na linie do góry nogami. Program otrzymał niedawno rekomendację Fundacji GROM. W najbliższym czasie w naszym kraju ukaze się w wersji nieocenzurowanej. Wskazywanie i przedstawianie tego typu gier jest najmniejszych kontrowersji. W końcu żołnierz to nie panienka, która trzęsie nóżkami i na „k” zna tylko „kochać” i „zrobić cię”.  
i Artykuł

## Bracie młodszy

BROTHERS IN ARMS: The Old Blood...  
i Artykuł

## Soul Quest Polska

Panowie z miasta Cracow (to gdzieś w Polsce ponad) kładą interesującą grę RPG, która na odległość pachnie rasową strategią. Pierwsze screeny zobaczysz w CLICKU! za miesiąc, teraz kilka faktów. SOUL QUEST opowiada historię sześciu walczących ras: ludzi, nieumarłych, elfów, orków, krasnoludów i chaotyków, żyjących w krainie, nad którą nadciągnął cień. Wszystkie bitwy toczone będą w trybie turowym na specjalnie przygotowanych planszach, nie zabraknie NPC'ów, cyfrowego opisu postaci i tony przedmiotów do zebrania. Pojawi się nawet edytor map!

## Tania dziewiątka

CD Projekt wprowadzi łąda dzień do sprzedaży gorącą dziewiątkę przebojów: WORMS 3D, ENTER THE MATRIX, GHOST MASTER, INDCAR SERIES, PIRACI Z KARAIBÓW, TRAINZ 2004, GALACTIC CIVILIZATIONS, LIONHEART, COUN MORAE RALLY 3. Każda z tych produkcji będzie kosztować 39,90 zł.

## DOOM 3.5

Oczekiwany jeszcze niedawno przez niemalże wszystkich graczy DOOM 3 nieco zawiódł. Owszem, to fajna rzecz, ale tylko fajna. Nic dawnego, że panowie z ID Software siedzą już nad dodatkiem. Pakiet zatytułowany RESURRECTION OF EVIL przyniesie znaną z DOOM 2 dwururkę, nowe tryby do Multika oraz mocną fabułę kontynuującą wątki związane w podstawie.

## Survivor

Po wydarzeniach z 11 września 2001 roku strażacy stali się bohaterami narodowymi Stanów Zjednoczonych. Wreszcie zauważono ich ciężką, nieraz bardzo niebezpieczną pracę, wreszcie ją doceniono. Efekt? Trzy wysokobudżetowe filmy fabularne oraz kilka drobnych gier: 998: POGROMCY OGNI, FIREFIGHTER i... po części SURVIVOR właśnie. W programie tym, w zależności od scenariusza, wcielasz się w strażaka bądź po prostu w ofiarę wielkiej tragedii. Znajdujesz się w samym centrum takich wydarzeń jak atak na WTC, wybuch bomby atomowej w Hiroshimie, zatonięcie Titanica oraz trzęsienie ziemi w Meksyku. Obserwujesz swoją postać z pozycji trzeciej osoby, biegasz, skaczesz, próbujesz ugasić ogień. Przede wszystkim jednak walczysz o swe życie, a dopiero później, jeśli okoliczności pozwolą, ratujesz obcych sobie ludzi. Szata graficzna wygląda dość interesująco, a pomysł gwarantuje sporo emocji. Pozostaje pytanie o grywalność – oby była jak Giewont, chyba i ektryzująca!

## SWAT 4

PC

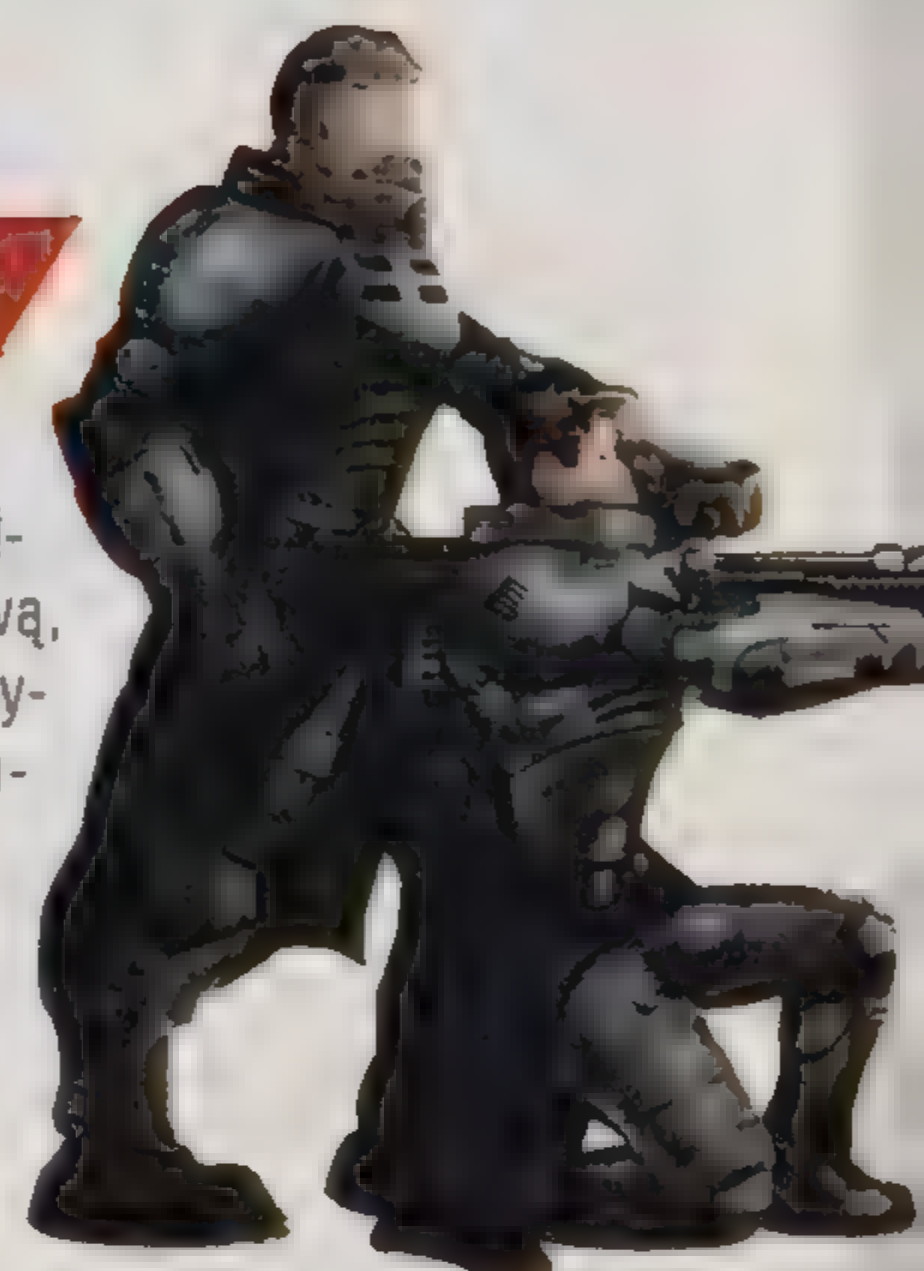


Ok temu pocho-  
wano niedokoń-  
czony, lecz  
ciekawny projekt  
SWAT: URBAN JUSTICE.  
Miała to być opowieść  
o działaniach elitarniej  
jednostki policyjnej w re-  
aliach miejskich, m.in.  
w czasie zamieszek  
w „czarnej” dzielnicy.  
Miejsce tej gry w katalo-  
gu wydawniczym Vivendi  
zajął SWAT 4 – historia doborowego oddziału z olbrzymiego mia-  
sta leżącego na Wschodnim Wybrzeżu USA (inspirowanego No-  
wym Jorkiem). Pięcioosobowe grupy uderzeniowe wypowiedzą  
wojnę zorganizowanej przestępczości, terrorystom, zamachow-  
com i członkom mafii. Będą odbijać zaskadników, dezaktywować

## Cops 2170: The Power of Law

PC

W listopadzie odrodzi się cyberpunk. Firma DreamCatcher zarzuci sklepy pudełkami z COPS 2170, widowiskową, taktyczną strategią z elementami role-playing. Jej akcja toczy się w przyszłości, kiedy to rząd sprawuje totalną kontrolę nad społeczeństwem. Młoda policjantka Kati wpada na trop afery, która może wstrząsnąć dotychczasowym porządkiem. Rozpoczyna prywatne śledztwo. Przez równo 13 etapów gracz do-



## TOP-13 LISTA

1

NFS: Underground 2  
PC, PS2, Xbox, GCN

209

Diablo 2  
PC

008

2

3

The Sims 2  
PC

199

NFS: Underground  
PC, PS2, Xbox, GCN

127

4

5

Painkiller  
PC, Xbox

060

GTA Vice City  
PC, PS2

025

6

7

Warcraft III  
PC

010

Spellforce: The Order of Dawn  
PC

169

8

9

DOOM3  
PC, Xbox

190

FIFA 2005  
PC, PS2, Xbox

206



11

Morrowind  
PC, Xbox

034

Baldur's Gate 2  
PC

104

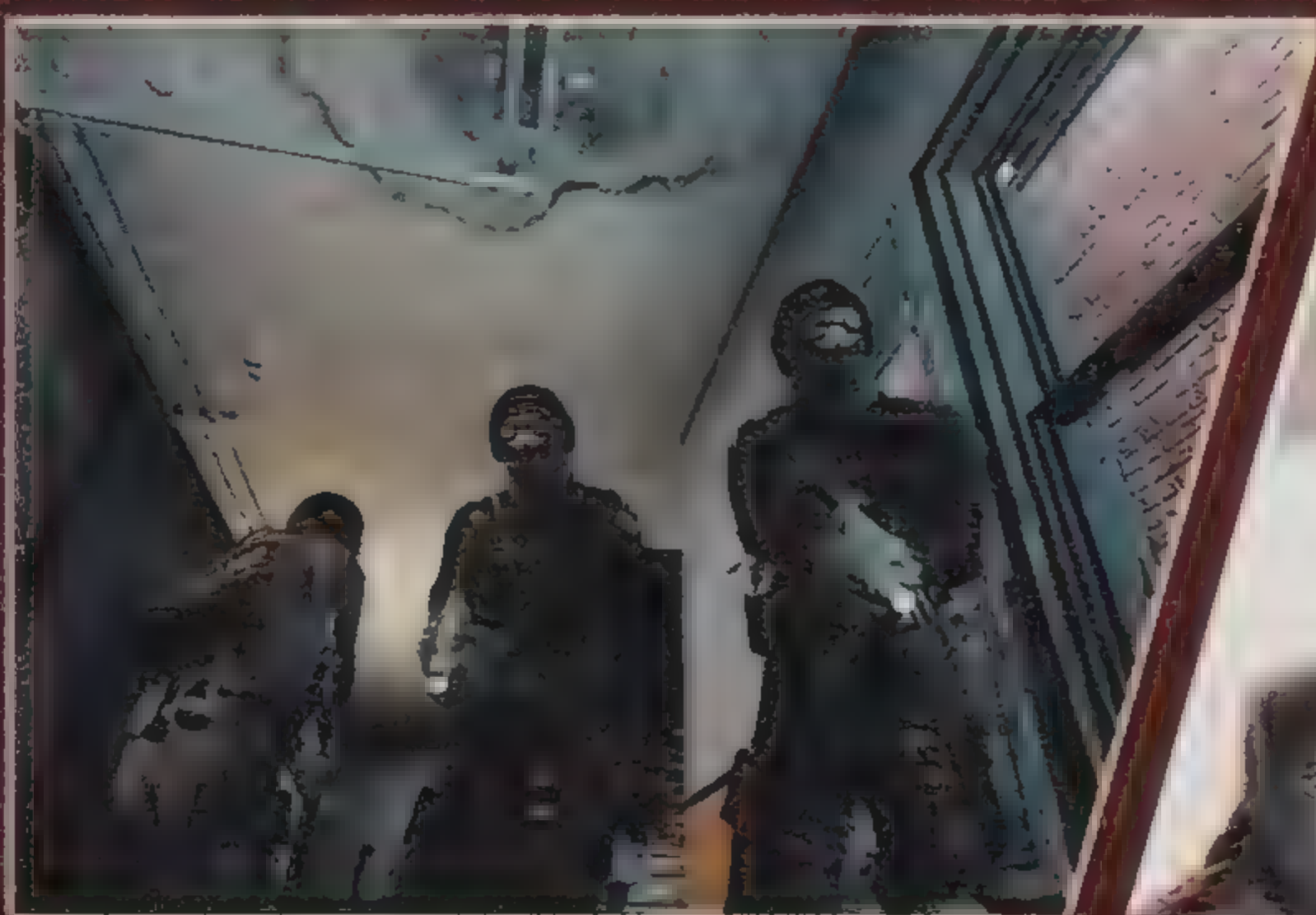


13

Call of Duty: United Offensive  
PC, MAC

210





bomby, przejmować kontrolę nad budynkami, a także korzystać z uzbrojenia istniejącego w rzeczywistości, w tym z rozmaitych gadżetów, kamer, latarek i czujników. W programie pojawi się też 14 misji przeznaczonych dla pojedynczego gracza oraz 3 tryby Multiplayer.

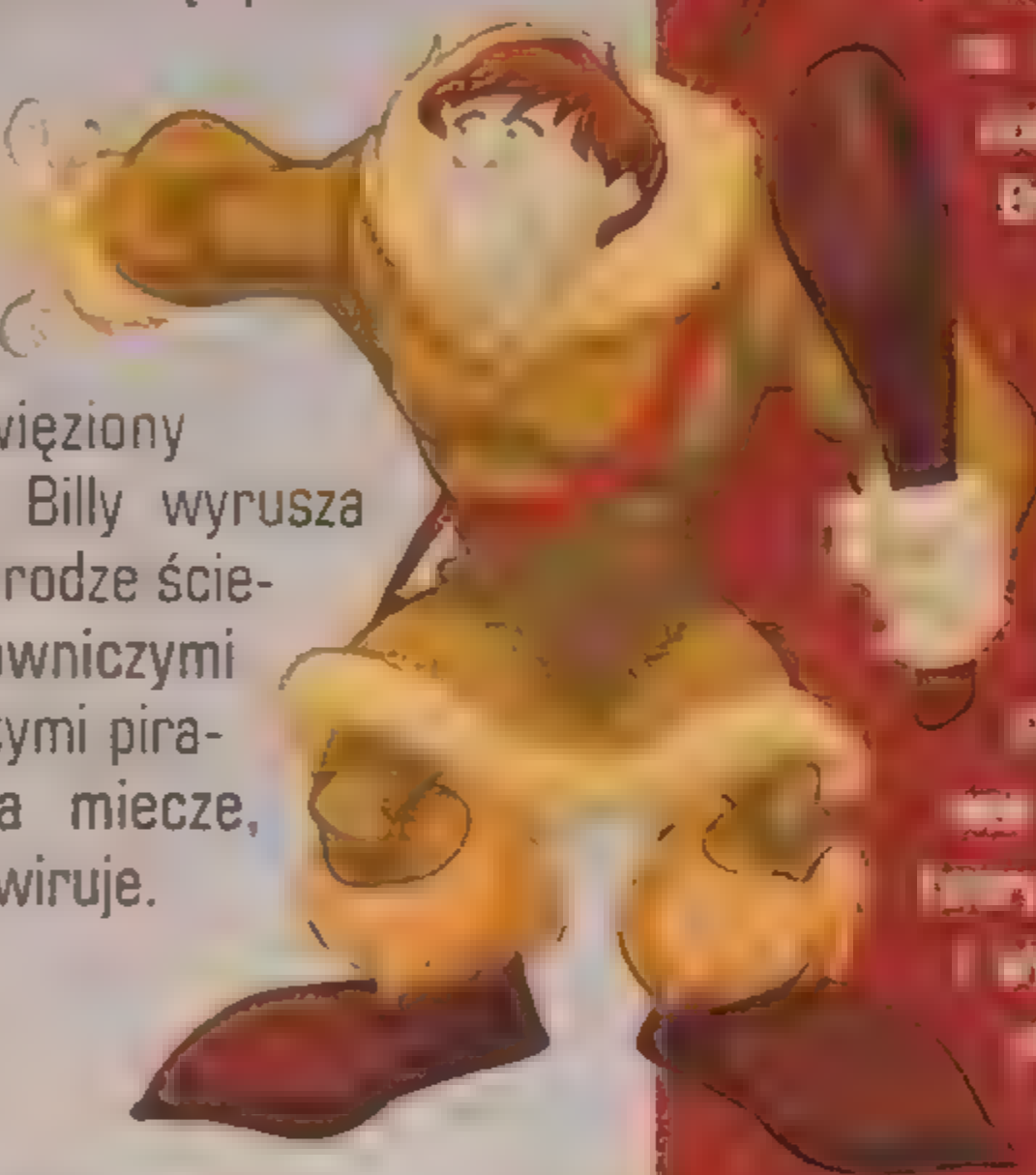
wodzi nawet i 8 oddziałami jednocześnie, używa 60 rodzajów broni oraz wykonuje blisko 200 questów. Zwiedza dzielnice bogaczy i biedaków, zagląda do metra i olbrzymiego centrum handlowego. W razie potrzeby przełącza się z widoku izometrycznego na FPP. Przede wszystkim zaś zwiedza, strzela i rozmawia. Autorzy obiecują, że każde, nawet drobne wydarzenie, będzie miało swoje skutki. To zaś sprawi, że COPS 2170 będzie miało z liniowością ty le wspólnego, co CLICK! z reformą agrarną w Inguszetii.

## Billy Blade and the Temple of Time

PC



**D**zieci? Owszem, ujdą w tłumie, ale tylko te cudze i to przez pierwszych piętnaście minut. Później tak dokazują, wrzeszczą, tupią i plują, że wyłuszczyć można. Na szczęście w kryzysowych sytuacjach pojawia się Billy Blade, gościu, który z problemów wydostaje się jedynie wtedy, gdy na horyzoncie pojawiają się nowe. B.B. AND THE TEMPLE OF TIME będzie zwirowaną, kolorową platformówką z widokiem TPP, opowiadającą o tytułowej świętynie czasu. Podczas jej zwiedzania Kong zostaje uwięziony w Kryształ Ekok. Billy wyrusza mu na pomoc. Po drodze ściera się z wojowniczymi Persami i przekłętymi piratami, walczy na miecze, skacze, biega i świruje.



## Podstuchaliśmy...

### Kolimaiz 2005

W listopadzie 2005 roku odbył się 1. Międzynarodowy Konkurs Kolimaiz 2005. W tym konkursie uczestniczyli Polacy i Amerykanie. W konkursie zwyciężył Polak, a mianowicie Marek Ogiński. Organizatorzy konkursu ogłosili, że zwycięzca otrzyma nagrodę w postaci gry komputerowej.

### Diablopedia

W listopadzie 2005 roku odbył się 1. Międzynarodowy Konkurs Diablopedia 2005. W tym konkursie uczestniczyli Polacy i Amerykanie. W konkursie zwyciężył Polak, a mianowicie Marek Ogiński. Organizatorzy konkursu ogłosili, że zwycięzca otrzyma nagrodę w postaci gry komputerowej.

### O, Kolimaiz!

W listopadzie 2005 roku odbył się 1. Międzynarodowy Konkurs O, Kolimaiz! 2005. W tym konkursie uczestniczyli Polacy i Amerykanie. W konkursie zwyciężył Polak, a mianowicie Marek Ogiński. Organizatorzy konkursu ogłosili, że zwycięzca otrzyma nagrodę w postaci gry komputerowej.

### Sacred + Patch

W listopadzie 2005 roku odbył się 1. Międzynarodowy Konkurs Sacred + Patch 2005. W tym konkursie uczestniczyli Polacy i Amerykanie. W konkursie zwyciężył Polak, a mianowicie Marek Ogiński. Organizatorzy konkursu ogłosili, że zwycięzca otrzyma nagrodę w postaci gry komputerowej.

# PRZEBOJÓW

# Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

## Poczekalnia...

|  |  |
|--|--|
| <b>212</b> MOH: Pacific Assault — PC <b>NEW</b>                      | <b>217</b> Leisure Suit Larry — PC, PS2, Xbox <b>NEW</b>     |
| <b>203</b> Colin McRae Rally 2005 — PC, PS2, Xbox                    | <b>194</b> Catwoman — PC, PS2, GC, Xbox                      |
| <b>213</b> SW: Battlefront — PC, PS2, Xbox <b>NEW</b>                | <b>181</b> Soldiers: Heroes of World War II — PC             |
| <b>204</b> Rome: Total War — PC                                      | <b>218</b> NHL 2005 — PC, PS2, Xbox, GCN <b>NEW</b>          |
| <b>214</b> Silent Hill 4 — PC, PS2, Xbox <b>NEW</b>                  | <b>219</b> Athens 2004 — PC, PS2 <b>NEW</b>                  |
| <b>198</b> Kreed — PC  | <b>197</b> Juiced — PC, PS2, Xbox                            |
| <b>215</b> Tony Hawk's Underground 2 — PC, PS2, Xbox, GCN <b>NEW</b> | <b>211</b> Richard Burns Rally — PC, PS2, Xbox               |
| <b>205</b> Kohan 2 — PC  | <b>185</b> Lords of the Realm 3 — PC                         |
| <b>060</b> Gothic 2 — PC   | <b>220</b> Knights of Honor — PC <b>NEW</b>                  |
| <b>191</b> Codename: Panzers — PC                                    | <b>187</b> Recon Hawk: Defender of the Crown — PC, PS2, Xbox |
| <b>207</b> Warhammer 40.000 — PC                                     | <b>221</b> Mortyr 2 — PC <b>NEW</b>                          |
| <b>216</b> Armies of Exigo — PC <b>NEW</b>                           | <b>196</b> Alias — PC, PS2, Xbox                             |
| <b>208</b> Full Spectrum Warrior — PC, Xbox                          | <b>201</b> Xpand Rally — PC                                  |
| <b>172</b> UEFA Euro 2004 — PC, PS2, Xbox                            | <b>222</b> Kill Switch — PC, PS2, Xbox, GBA <b>NEW</b>       |
| <b>192</b> Ground Control 2 — PC                                     | <b>189</b> Blitzkrieg: Horyzont w ogniu — PC                 |

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LRCL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LRCL.nazwa\_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie [www.click.pl](http://www.click.pl)

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz **6 dodatkowych gier!**

**CDPROJEKT**





**PACIFIC ASSAULT** to pozycja obowiązkowa dla miłośników historii, wojskowości i działań militarnych na Pacyfiku. Oraz dla tych, którzy nie pogardzą dobrą strzelaniną FPP

Wojna na Pacyfiku toczy się na lądzie, w wodzie oraz w przestworzach. Nie ma lekko!

## MEDAL OF HONOR WOJNA NA PACYFIKU

**M**EDAL OF HONOR powraca – z nową grafiką, nowym podejściem do tematu, nowym beatem wojny i nowymi zadaniami do wykonania. Tym czytelnikom, którzy serię MoH znają i kochają, wystarczy powiedzieć, że najnowsze wydanie ich ulubionej gry utrzymuje poziom swych udanych poprzedników, a zabawa wciąż jest rewelacyjna. Na tym mógłbym w zasadzie skończyć, gdyż powyższe słowa opatrzone garścią obrazków mówią

chyba same za siebie. Ale, ale. Przecież są też tacy, którzy lubią sobie poczytać :).

### WSCHODZĄCE SŁOŃCE

PACIFIC ASSAULT to już druga – po wydanym wyłącznie na konsolę najnowszej generacji RISING SUN – część MoH, której akcja toczy się podczas wojny na Pacyfiku. Bezkrzesne pola Francji musiały ustąpić kołyszącym się na wietrze palmom, Tygrysy zastąpiono japońskimi bombowcami, zaś przeciwnicy zmienili swe kwestie ze zwyczajowego „Halt oder wir werden schießen!” na „Banzai” i „Pokemon”. Na

szczęście frajda, jaką przynosi udział w wojnie produkowanej przez Electronic Arts, nadal jest ogromna!

Nowy MoH, podobnie jak poprzednie produkcje z tej serii, już od pierwszych chwil rzuca cię w sam środek II wojny światowej. Akcja rozpoczyna się od desantu na atol Tarawa i trzeba przyznać, że jest to zagranie w stylu samego mistrza suspense. Kiedy bowiem pasek stanu zostaje wypełniony i wchodzisz do gry, trafiasz na zmasowany atak na japońskie pozycje umocnione. Dookoła ciebie pękają granaty, umierają ludzie, nurkują samoloty, bez ustanku trwa artyleryjski ostrzał nabrzeża –

przypomina to lądowanie w Normandii z ALLIED ASSAULT. Takich „mocnych” momentów jest tutaj całe mnóstwo – bombardowania, ataki, zupełnie niespodziewane strzelaniny... Zresztą, czytaj dalej. Kiedy w grze typu MEDAL OF HONOR otrzymujesz rozkaz przeniesienia się na Pearl Harbor, właściwie już wiesz, co za chwilę się wydarzy. A jednak. Sposób, w jaki PACIFIC ASSAULT ukazuje atak, jest po prostu bezbłędny. Jedynym

### ATAK NA PEARL HARBOR

7 grudnia 1942 roku flota japońska pod dowództwem admirała Isoroku Yamamoto i szefa oddziału operacji sił morskich, admirała Chuichi Nagumo, uderzyła na amerykańską bazę wojskową Pearl Harbor. Atak był dla Amerykanów całkowitym zaskoczeniem – Japonia nie wypowiedziała Stanom wojny, a w Waszyngtonie trwały rozmowy dyplomatyczne między przedstawicielami obu krajów. Z racji, iż większość załogi Pearl Harbor była podczas ataku na urloпах lub też przebywała w koszarach, pierwsza faza japońskiej operacji przebiegła niemal bez zakłóceń. Dopiero druga fala napastników napotkała silny opór ze strony ciężkich dział amerykańskich niszczycieli. Mimo bohaterstwa Amerykanów atak zakończył się całkowitym zwycięstwem floty Japonii – Amerykanie stracili 4 pancerniki (reszta została poważnie uszkodzona), 3 niszczyciele i 5 okrętów innego typu, ponadto blisko 150 samolotów i ponad 2400 ludzi.

Jeszcze tego samego dnia Stany Zjednoczone wypowiedziały wojnę Cesarstwu Japońskiemu, przyłączając się tym samym do największego konfliktu w dziejach Ziemi. II wojna stała się wówczas już w pełni „światowa”.





słowem, jakim można opisać sytuację, jest – chaos.

PACIFIC ASSAULT bardzo sprawnie przedstawia horror wojny na Pacyfiku. Nie wiem, czy to efekt działań zamierzonych, czy też nie, ale Japończycy ukazani są tutaj jako szczególnie trudny przeciwnik – niderowcy, którzy rozwalasz od tyłu już lat, sprawiają przy nich wrażenie osobników zgola pocziwych. Już podczas wspomnianego ataku na Pearl Harbor napastnikowi udaje się zasiać w szeregach sprzymierzeńców autentyczny strach – i to nie tylko w sercach żołnierzy sterowanych przez SI. W nowym MoH zginąć jest bowiem o wiele łatwiej aniżeli w którejkolwiek poprzedniej odsłonie gry. Podczas bombardowania portu jeden nieuwważny krok może sprawić, że zostaniesz rozrwany na strzępy. Zabłąkane kule latają tu tak gęsto, że lepiej w ogóle nie podnosić głowy zbyt wysoko. Japończycy są straszni nie z racji ich liczebności czy towarzyszącej im ciągle artylerii – to krwiożerczy dranie, którzy nie odpuszczą, dopóki nie poślą cię do piachu. Wraz z żołnierzami umiejętnie chowają się po krzakach i celnie rażą ogniem, a gdy zbliżysz się zbyt blisko –

z dzikim wrzaskiem rozpoczynają szarżę z zamiarem podziurawienia cię bagnietem. Przekonasz się o tym już podczas pierwszej misji nocnej, kiedy Japończycy cię zaskoczą (nie spodziewaj się cudów, na pewno zaskoczą).

## DZIAŁANIA WOJENNE W KLIMACIE TROPIKALNYM

W przeciwieństwie do poprzednich części gry, w PACIFIC ASSAULT rzadko kiedy pozostawiony będziesz samemu sobie. Podobnie jak w CALL OF DUTY, przez większość czasu działać będziesz razem z oddziałem Marines, którymi możesz w ograniczony sposób dowodzić. Twoi ludzie mogą na rozkaz przypuścić atak lub wycofać się, możesz kazać im osłaniać cię – możliwe do wydania komendy ograniczają się jednak do kilku najbardziej podstawowych. To jednak nie wszystko. W przypadku odniesienia ran wezwiesz lekarza, który sprawnie cię opatrzy. **Reguły wystawiania się i reguły wycofywania** – to dwa aspekty gry, które w CALL OF DUTY były już omówione. Takie sytuacje zdarzają się na tyle często, że je zauważysz, lecz nie są tak dokuczliwe, aby psuć frajdę. Z reguły wystarczy wydać ponownie rozkaz, aby sprawy wróciły do normy. Gorzej z lekarzem polowym, który zdradza skłonność do wystawiania się na ostrzał podczas opatrywania rannych.

## KAMPANIA GUADALCANAL

Guadalcanal to wyspa na Oceanie Spokojnym, o powierzchni 6470 km kwadratowych, największa w archipelagu Wysp Salomona (należy do państwa Wyspy Salomona). Jej najrozleglejszym miastem jest Honiara. W czasie II wojny światowej (od czerwca 1942 roku) teren ten pozostawał w rękach Japończyków. Od 7 sierpnia 1942 do 8 lutego 1943 na wyspie trwały ciężkie walki między Amerykanami a Japończykami, zakończone zwycięstwem Stanów Zjednoczonych. Walki koncentrowały się przede wszystkim w okolicach opanowanego na początku kampanii przez Amerykanów lotniska Laguna Point, przemianowanego przez zdobywców na Henderson Field. Jednocześnie przy północnym brzegu wyspy toczyły się potyczki morskie, podczas których ugruntowała się przewaga japońskiej marynarki wojennej. Choć w czasie działań wojennych obie strony poniosły ciężkie straty, koniec końców zwyciężyli Amerykanie. O wyniku przesądziły posiłki, które wojska USA, w przeciwieństwie do japońskich, co jakiś otrzymywały.

Wyspa, wraz z innymi ładami archipelagu, została odkryta i ochrzczona przez hiszpańskiego żeglarza Alvaro Mendana de Neyrę w 1568 roku.



Nie raz i nie dwa przyjdzie wysadzić coś w powietrze. Zabawy jest przy tym całkiem dużo.



W tym czasie będziesz wykonywał w towarzystwie plutonu żołnierzy Marines.

## ATOL TARAWA

Kiedy 20 listopada 1943 roku wojska amerykańskie zbliżyły się do atolu Tarawa, wszyscy spodziewali się szybkiego i łatwego zwycięstwa. Amfibie z żołnierzami przybiły do wyspy podczas odpływu, co miało zagwarantować szybkie przedarcie się sił uderzeniowych przez pierścień raf koralowych. Niestety, okazało się, że poziom wód jest zbyt niski, aby amfibie mogły przedrzeć się przez rafy, i żołnierze musieli przebyć ostatni etap podróży na piechotę. Gdy tylko opuścili wnętrza opancerzonych transporterów, niewidoczni dotąd japońscy obrońcy wyspy otworzyli ogień. Strzały padały nie tylko od strony wyspy, ale też z przeciwległej laguny – tam, w częściowo zatopionym statku, ukrywali się japońscy strzelcy wyborowi.

Amerykanie padali jak muchy. Choć pierwsza fala desantu liczyła około 1000 chłopów, do celu dotarło niecałe 300 żołnierzy. To jednak wystarczyło do utrzymania fragmentu ładu tak długo, aż na wyspę dotarły posiłki.



## MEDAL OF HONOR UNIVERSE

**MoH NUBARASHI** – pierwsza część serii dostępna dla posiadaczy pecetów. W grze wcielasz się w porucznika Mike'a Powella, który został wysłany na teren Europy. Tam czekało na ciebie mnóstwo zapierających dech w piersiach strąkacji, że wspomnę tylko o lądowaniu w Normandii.

**MoH OVERLORD** – pierwszy dodatek do ALLIED ASSAULT. Tym razem trafiasz w skórną śmierćelnika o nazwisku Jack Barnes, zaś akcja gry toczyła się w ostatnich latach II wojny światowej. Główne atrakcje to udział w operacji Overlord, bitwa pod Bulge oraz szturm na Berlin.

**MoH BATTAGLIA** – drugi dodatek do ALLIED ASSAULT. Bohater, John Baker, bierze udział w walkach w Afryce Północnej. Następnie akcja przenosi się na Sycylię, aby zakończyć się efektowną bitwą pod Monte Battaglia.

**MoH FRONTLINE** – MoH na PS2. Główną atrakcją jest prezentacja sił, choć nie ma tu „komputerowej” wojny przy sprawnym ujęciu. **FRONTLINE** to jednak wiele ciekawych momentów, jak operacja Market Garden czy udział w misji, której celem jest zdobycie pewnej tajnej, hitlerowskiej broni.

**MoH BATTLE** – kolejny MoH na konsole najnowszej generacji i pierwszy, w którym można było wziąć udział w wojnie na Pacyfiku. Akcja gry rozpoczyna się w 1941, a kończy w 1945 roku. W tym czasie będziesz miał okazję wziąć udział w bodaj wszystkich bitwach, o których wspomina się w książkach historycznych. Część zadań pokrywa się z tymi z opisywanego PACIFIC ASSAULT.

**MoH HELLFIGHTER** – MoH na małą, ale jakże dziarską konsolę GBA. Zupełnie inny standard grafiki i odmienny wymiar rozgrywki, ale i tak jest fajnie. Jak ktoś lubi FPP'y na GBA, ma się rozumieć :).

Wraz z oddziałem będziesz wykonywał takie zadania jak patrole czy infiltracje terenów ze złą widnością. Wzmieś udział w kilku atakach na oddzielne wioski, uwolnisz kilku więźniów, zestrzelisz z mendeł snajperów, dokonasz sabotażu albo dwóch. Generalnie czeka cię całkiem mnóstwo niebezpiecznej walki w dżungli. W przypadku niebezpieczeństwa zawsze możesz się wycofać. W tym czasie będziesz miał okazję wziąć udział w bodaj wszystkich bitwach, o których wspomina się w książkach historycznych. Część zadań pokrywa się z tymi z opisywanego PACIFIC ASSAULT.

W PACIFIC ASSAULT pojawiają się też momenty, w których musisz troszczyć się tylko i wyłącznie o siebie. Tak jest podczas przeszu-

kiwania korytarzy tonącego statku podczas ataku na Pearl Harbor i wtedy, gdy MoH zmienia się w „strzelanie na szynach” – mam tu na myśli sytuację, w której obsługujesz dział przeciwlotnicze na USS Nevada czy też karabinek przeciwlotniczy w myśliwcu.

Kolejność zadań w PACIFIC ASSAULT oraz ich różnorodność sprawiają, że trudno wskazać w grze jakieś słabsze czy też mniej ekscytujące momenty. Jakby się głębiej zastanowić, powiedziałbym, że ta gra paradoksalnie jest nieco zbyt atrakcyjna. **Wartość** – 8,5/10. **Wartość** – 8,5/10. **Wartość** – 8,5/10.





Z CZYM  
DO WROGA

W tropikalnej dżungli, w czasie japońskiego ataku na niejednego łepki się telepią. Dlatego też lepiej wiedzieć, z czego do ciebie strzelają, lub – to równie ważne – z czego ty strzelasz do nich.

Smith and Wesson  
M1917 .45  
Magnum Revolver

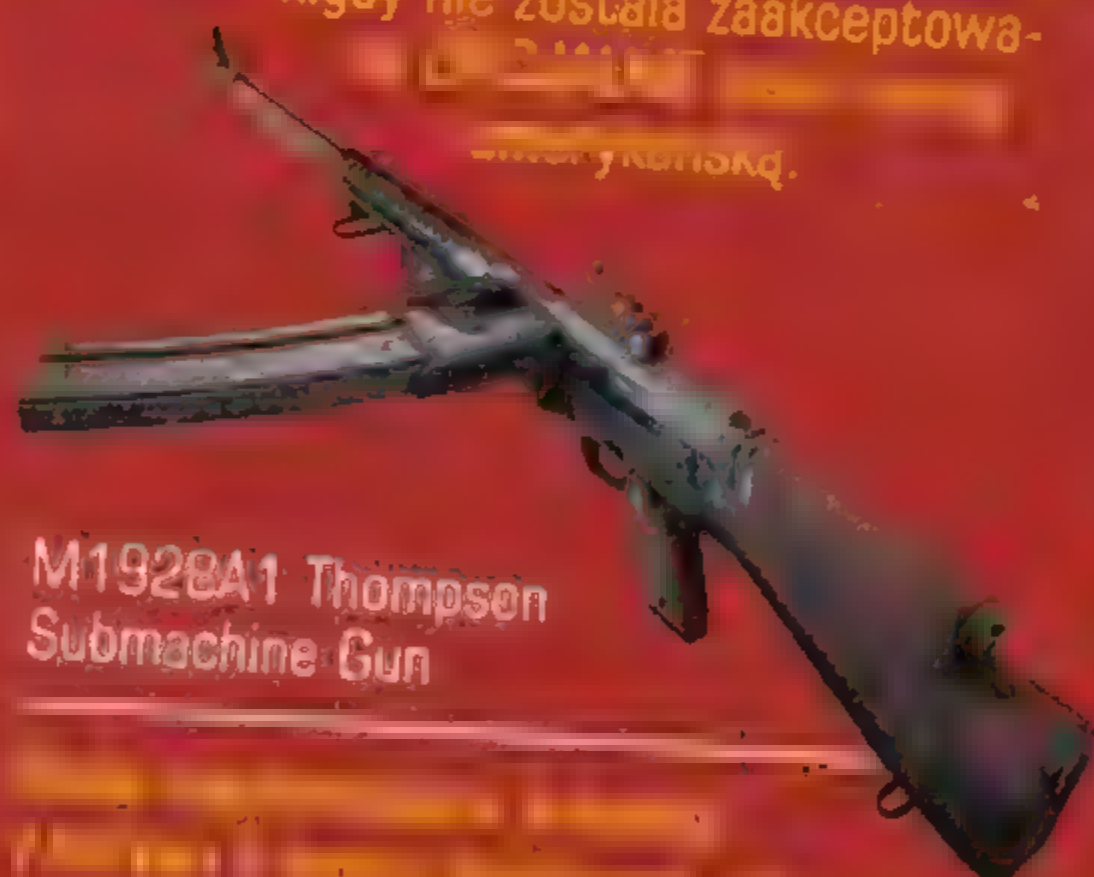


Prosty, wytrzymały, standardowy element wyposażenia. Uwagę zwraca specyficzna konstrukcja, która składa się z dwóch części: "magnum" i "revolver", mieszczących odpowiednio magazynek i lufę. Strzelanie z tego rewolwera przypomina strzelanie z pistoletu.



Thompson M1928A1  
Submachine Gun

W tym czasie, gdy wy był już wykonywał swoje zadanie, ten broń była już w użyciu na polu walki. Co ciekawe, broń nigdy nie została zaakceptowana przez armię amerykańską.



M1928A1 Thompson  
Submachine Gun

W tym czasie, gdy wy był już wykonywał swoje zadanie, ten broń była już w użyciu na polu walki. Co ciekawe, broń nigdy nie została zaakceptowana przez armię amerykańską.



M1919A4 .30 Cal

Co tu dużo mówić – na efektywnym trójnogu spoczywa śmieciowa broń. Jedynie rzeczy, na które trzeba uważać, to możliwość przegrzania giwery oraz dość duży odrzut przy strzale. Między nami mówiąc, w czasie walki ta zabawka uwielbia latać na wszystkie strony.



W roku misja MoH zmieniła się w tzw. "przelanie na szynach" – patent wykorzystywany od czasów gier American Laser Games

W dwa, trzy wieczory – a to trochę za krótko. Gdy tylko rozwieje się dym nad Pearl Harbor, zostaniesz przeniesiony na Makin, stamtąd ekspresowa wycieczka w sam środek kampanii Guadalcanal, by po ledwie kilku godzinach szturmować wybrzeże Tarawy. Do piero co wzbudzona żądza krwi nie ma szans na zaspokojenie, gdyż zbyt szybko pojawiają się napisy końcowe. Niby żywotność programu przedłuża w jakiś tam sposób rozbudowany tryb Multiplayer, ale to już przecież nie to samo.

DRUGA  
STRONA  
MEDALU

Jak przystało na grę wydawaną przez koncern Electronic Arts, PACIFIC ASSAULT może poszczycić się nader efektowną oprawą audio-wizualną. Co więcej, nie sposób przyczepić się do szybkości działania programu. Na komputerze średniej klasy (choć wiadomo, że lepsza wyższa-średnia niż niższa-średnia) nowy MoH działa bardzo sprawnie i nie zwalnia nawet, gdy na ekranie dzieje się naprawdę dużo. A faktem jest, że potrafi się tu dzieć bardzo, ale to bar-

## DIRECTOR'S CUT

Jak można dowiedzieć się z oficjalnej strony gry, PACIFIC ASSAULT ukazał się także w specjalnej, "reżyserskiej" wersji, która różni się nieco od standardowego wydania programu. Oto lista atrakcji PACIFIC ASSAULT DIRECTOR'S EDITION wydanego 2 listopada wyłącznie na DVD:

- specjalna giwera, której próżno szukać w standardowym wydaniu programu
- materiał filmowy przedstawiający historię pacifizmu w MoH. PA oraz tym, jak powstała broń i jak działała w FPP
- materiał filmowy o sposobach manipulowania blokami podczas wojny na Pacyfiku
- materiał filmowy przedstawiający żołnierzy, którzy brali udział w akcjach operacyjnych w czasie wojny
- minicyklopedia wojny na Pacyfiku, dzięki której dowiesz się wszystkiego, co zawsze chciałeś wiedzieć, ale bałeś się zapytać...

## SZCZYPKA (PRE)HISTORII

Chociaż wielu może już o tym w ogóle nie pamiętać, seria MEDAL OF HONOR zadebiutowała nie na PC,



lecz na starym, dobrym szaraku. Udało mi się dotrzeć do jednego z ostatnich graczy, którzy na własne oczy widzieli MoH na PSOne i wciąż żyją. Oto krótki wywiad:

AUTOR: Siema, Solfer. Opowiadaj, co takiego urzekło cię w klasycznym MoH?

SOLFERNUS: Jak zagrałem po raz pierwszy w MoH, jeszcze na szaraku, zupełnie zmieniłem zdanie o grach FPP. Co było w nim świetne? Słuchaj – mocny, wojenny klimat, przeciwnicy potrafiący odrzucić ciśnięty w ich stronę granat, ryk myśliwców przelatujących nad



pojem walczy... Coś jeszcze? Zrujnowane miasteczko, gdzie trzeba mieć oczy dookoła głowy, aby nie stać się ofiarą niemieckiego snajpera. To było po prostu super.

AUTOR: Jak widzimy, stara miłość nie rdzewieje. Dzięki za rozmowę.

dzo wiele – zwłaszcza w takich chwilach jak desanty, szturm czy bombardowania. Całkiem nieźle opracowana została dżungla, choć miejscami trochę za bardzo przypomina ona korytarz lub kanion, a nie las, po którym można do woli chodzić. Na szczęście, klaustrofobia nie grozi ci na każdym kroku – na niektórych mapach można się wręcz zgubić. Zresztą, grafika zyskuje w miarę zagłębiania się w opowieść. Zaczynasz dostrzegać coraz bardziej poszarpane i zmodyfikowane mundury żołnierzy, widzisz pogłębiające się bruzdy na ich twarzach – a takie smaczki powodują, że gra nabiera życia. A my bardzo to pochwalamy.

Zastrzeżenia można mieć do różnorodności modeli przeciwników, która jest na dobrą sprawę zerowa. Być może pomiędzy poszczególnymi japońskimi żołnierzami są jakieś różnice, ale mnie trudno było oprzeć się wrażeniu, że walczę przez cały czas z tym samym gościem :)

Tradycyjnemu, na ogromne brawo zasługuje muzyka Christophera Lennertza. Po raz kolejny do

TO, CO JEŹDZI  
I TO, CO LATA

Pierwszą wielką zmianą w grze, którą wprowadził w MoH, PACIFIC ASSAULT



Lockheed P-38 Lightning

Elegancka linia, drapieżne barwy i dyskretna nutka dekadencji. Świetny projekt!



B-26 Marauder

tu... bo... sto...



Standardowy jeep wojskowy

W tym czasie, gdy wy był już wykonywał swoje zadanie, ten broń była już w użyciu na polu walki. Co ciekawe, broń nigdy nie została zaakceptowana przez armię amerykańską.

„Bez nowej dostawy sake stanowczo odmawiam udziału w waszych zapchanych szturmach!”





**BOŁ DZIEWIĘĆSIĘCIECZNY** W polaczeniu z niezwykle bogatym udiwiewkiewieniem (stopień zlozonosci warstwy audio mozna porownac do tego, co slychac w CALL OF DUTY), kolejne motywy muzyczne robia ogromne wzrazenie. I dopeiniaja atmosfere tej wspieranej gry.

### APEL O ZMROKU

Wiem, ze w kazdej recenzji powinien nastapic moment, w ktorym autor bedzie bezitośnie wytykal bledy omawianej produkcji. Tym razem, cos takiego nie nastapi, gdyz bylyby to slowa puste i niepotrzebne.

Moze do tego, ze misje rozgrywane sa w dzungli sa takie linowe? Ale z drugiej strony - i tak sa calkiem ogromne. Wiadomo, w nowym MoH'u moglaby byc lepsza grafika i moglby byc lepszy dzwiek. Ta gra w ogole moglaby byc jeszcze lepsza - ale takie zarzuty da sie przeciez postawic w kazdej sytuacji.

Wiadomo tez, ze w chwili obecnej z PACIFIC ASSAULT moze rownac sie jedynie CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE. Bo nowy MEDAL OF HONOR - czy to sie komus podoba, czy nie - stanowi dzis czolowke pierwszej ligi. Przez pryzmat tej gry bedziemy oceniali wyjenne produkcje FPP w przyszłym roku. Spocznij, mozna palic.

### DRAMATIS PERSONAE

Tommy Conlin to bohater najnowszej edycji MEDAL OF HONOR, w ktorego skórze wezmiesz udzial w tych wszystkich dramatycznych wydarzeniach. Tak jak w poprzednich czesciach gry, wojne bedziesz ogladal jego oczami. Postaraj sie zbyty szybko nie zginac, bo po drugiej stronie Atlantyku placz juz i tak zbyt wiele matek...



### Medal of Honor: Pacific Assault

FPP shooter

\* **Wymagania sprzetowe:**  
Procesor 1 GHz,  
256 MB RAM, 3 GB HDD

\* **Gra na platformy:** PC  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* **Electronic Arts / EA Polska**  
\* [www.eagames.com/office/mon/pacificassaultus/home.jsp](http://www.eagames.com/office/mon/pacificassaultus/home.jsp)

Oprawa audowizualna, wymagania sprzetowe, akcja

Za bardzo wolga - przez co gre ukonczysz juz w ciagu trzech dn.

**5** **5** **5**

Kolejna gra z cyklu MoH udowadnia, ze seria trzyma sie niezle. EA zapowiada juz kolejna czesc...

5

139.00



Wspierajacy to okrucini i bezitošni przez...  
Przez nasz sie o tym, gdy zaatakuj cie z obrazonymi bagmetami.

# MEDIEVAL LORDS

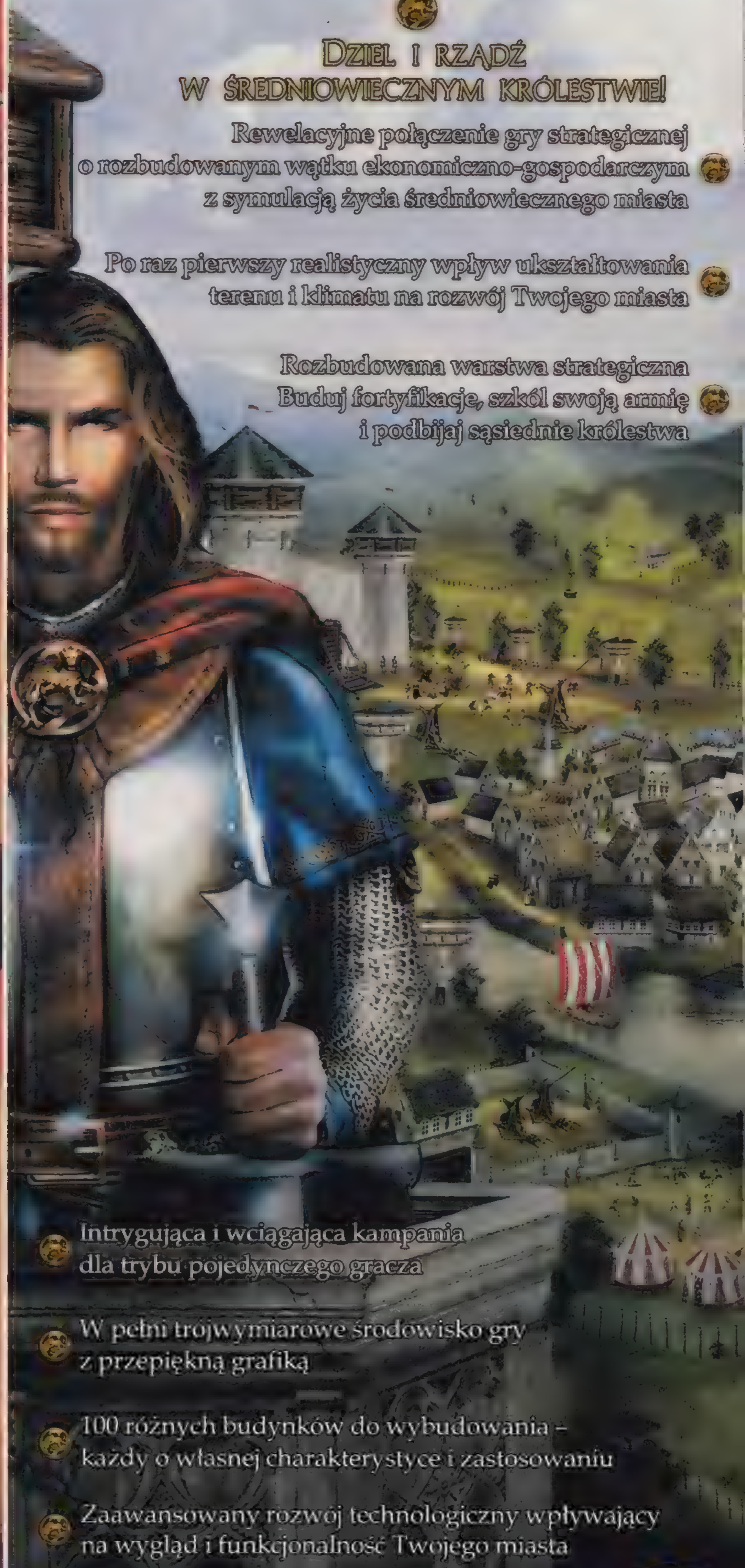
→ BUDUJ, BRON, ZDOBYWAJ →

## DZIEL I RZADZ W ŚREDNIOWIECZNYM KRÓLESTWIE!

Rewelacyjne polaczenie gry strategicznej o rozbudowanym watku ekonomiczno-gospodarczym z symulacja zycia sredniowiecznego miasta

Po raz pierwszy realistyczny wplyw uksztaltowania terenu i klimatu na rozwoj Twojego miasta

Rozbudowana warstwa strategiczna  
Buduj fortyfikacje, szkól swoja armeie  
i podbijaj sasiednie krolestwa



Intrygujaca i wciagajaca kampania dla trybu pojedynczego gracza

W pełni trojwymiarowe srodowisko gry z przepiekna grafika

100 róznych budynków do wybudowania - kazdy o własnej charakterystyce i zastosowaniu

Zaawansowany rozwoj technologiczny wplywajacy na wyglad i funkcjonalnosc Twojego miasta



[www.techland.pl](http://www.techland.pl)  
przedsprzedaz wysylkowe  
tel. (0) prefiks 62) 73 72 739  
e-mail: sprzedaz@techland.pl



**MONTE CRISTO**  
[www.montecristogames.com](http://www.montecristogames.com)

Copyright © 2004 Monte Cristo Multimedia S.A.



**Nareszcie możesz założyć lśniący mundur szturmowca Imperium i sprawić, że „Gwiezdne wojny” zakończą się tak, jak powinny**

# STAR WARS BATTLEFRONT

**L**ucasArts odważnie kontynuuje ofensywę. Miesiąc temu pisaliśmy o nadchodzącym wielkimi krokami KotOR 2, wkrótce opowiemy o REPUBLIC COMMANDO. Dziś mamy okazję przyrzeć się bliżej produkcji pod wiele mówiącym tytułem BATTLEFRONT. To sieciowa gra akcji FPP/TPP, w której bierzesz udział w najważniejszych bitwach Wojny Klonów i Galaktycznej Wojny Domowej. Jest to także gra, która wzbudza wiele kontrowersji. O ile bowiem koneserzy serii BATTLEFIELD znudzą się najnowszą produkcją LucasArts raczej szybko, tyle miłośnicy „Gwiezdných wojen” będą bardzo, ale to bardzo zadowoleni.

## FRONT WOJENNY

SW: BATTLEFRONT zadebiutował na wszystkich liczących się platformach sprzętowych. Na szczęście grafika jest bezspornie najlepsza na pecetach. Trzeba od razu zauważyć, że

komputerowa wersja gry znajduje się w stosunkowo najlepszej sytuacji. O ile bowiem BATTLEFRONT na PS2 czy Xboxa jest programem świeżym i odkrywczym, tyle jego odsłona na pecety ma silną konkurencję – taką jak seria BATTLEFIELD czy kolejne części UNREAL TOURNAMENT. Nie da się ukryć, że w bezpośrednim starciu z tymi niewątpliwie klasycznymi produkcjami BATTLEFRONT wypada raczej słabo (choćby pod względem liczby dostępnych opcji, ustawień i mutatorów). Nie sądzę też, aby gra tego typu adresowana była do graczy, którzy na sieciowych shooterach zjedli zęby. Było nie było, BATTLEFRONT jest grą

osadzoną w świecie „Gwiezdných wojen” i jako taką należy ją rozpatrywać. Tak więc – zaczynamy od nowa.

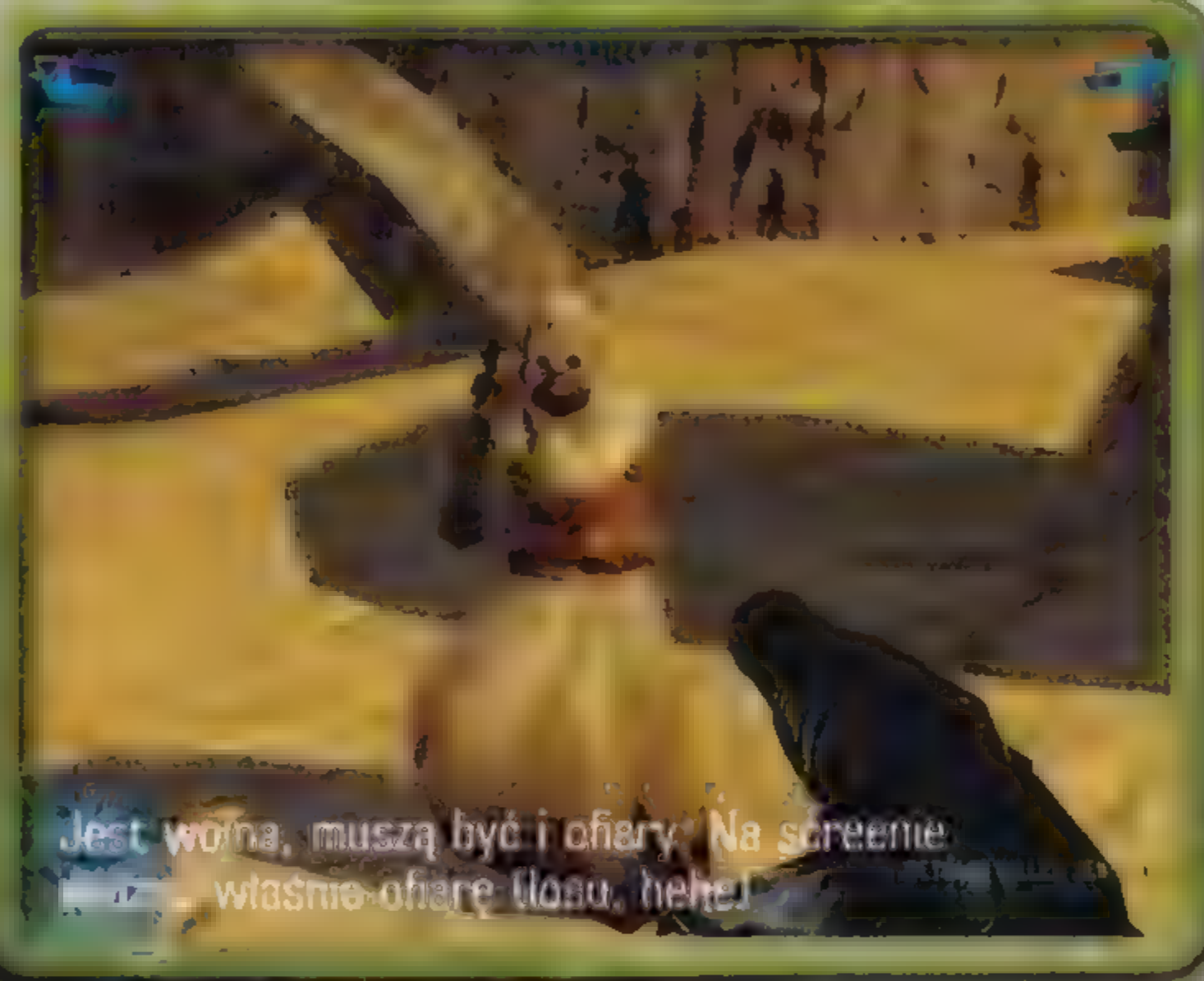
Chociaż BATTLEFRONT to tytuł przede wszystkim nastawiony na rozgrywkę w Sieci, możliwe jest przetestowanie wszystkich jego atrakcji w pojedynkę. W tym wypadku, na cyfrowych polach bitew towarzyszyć ci będą zawodnicy kontrolowani przez Sztuczną Inteligencję. Boty pojawiają się pewnie i w walkach toczonych w otoczeniu sieciowym – ich obecność potęguje wrażenie udziału w autentycznej bitwie, co ma przecież niebagatelne znaczenie. Choć z początku bieganina na ekranie może wydawać się nieco chaotyczna, bardzo szybko polapiesz się w zasadach zabawy.

## VADER KONTRATAKUJE

Rozgrywka przebiega według reguł podobnych do znanego z serii BATTLEFIELD trybu Conquest. Zadaniem drużyny gracza jest zajmowanie kolejnych punktów kontrolnych i zabijanie wrogich żołnierzy. Przejmując kolejne strefy, utrudniasz odradzenie się żołnierzom wrożej grupy, co w rezultacie prowadzi do twojego zwycięstwa. Obie ekipy rozpoczynają bitwę na przeciwnych krańcach mapy. Wprawdzie znaczna część walki prowadzona jest przez piechotę, jednak na wielu mapach BATTLEFRONT wypróbujesz przeróżne maszyny bojowe.

## Zabić GUNGANÓW

O bohaterach pierwszej części „Gwiezdných wojen” można na pewno powiedzieć jedno. Byli charyzmatyczni, przekonujący, jednym słowem fajni – w przeciwieństwie do osobnika imieniem Jar Jar Binks i całej rasy jego ziomków, Gunganów. W wyniku złej woli lub napadu szaleństwa George stworzył bodaj najgorszą postać w historii fantastyki. Co się stało, to się nie odstanie, zawsze możesz przynajmniej postrzelać do tych obrzydliwców. Grę pt. ZABIJ JAR-JARA znajdziesz pod adresem <http://www.zooass.com/games/jarjar/jarjar.shtml>.

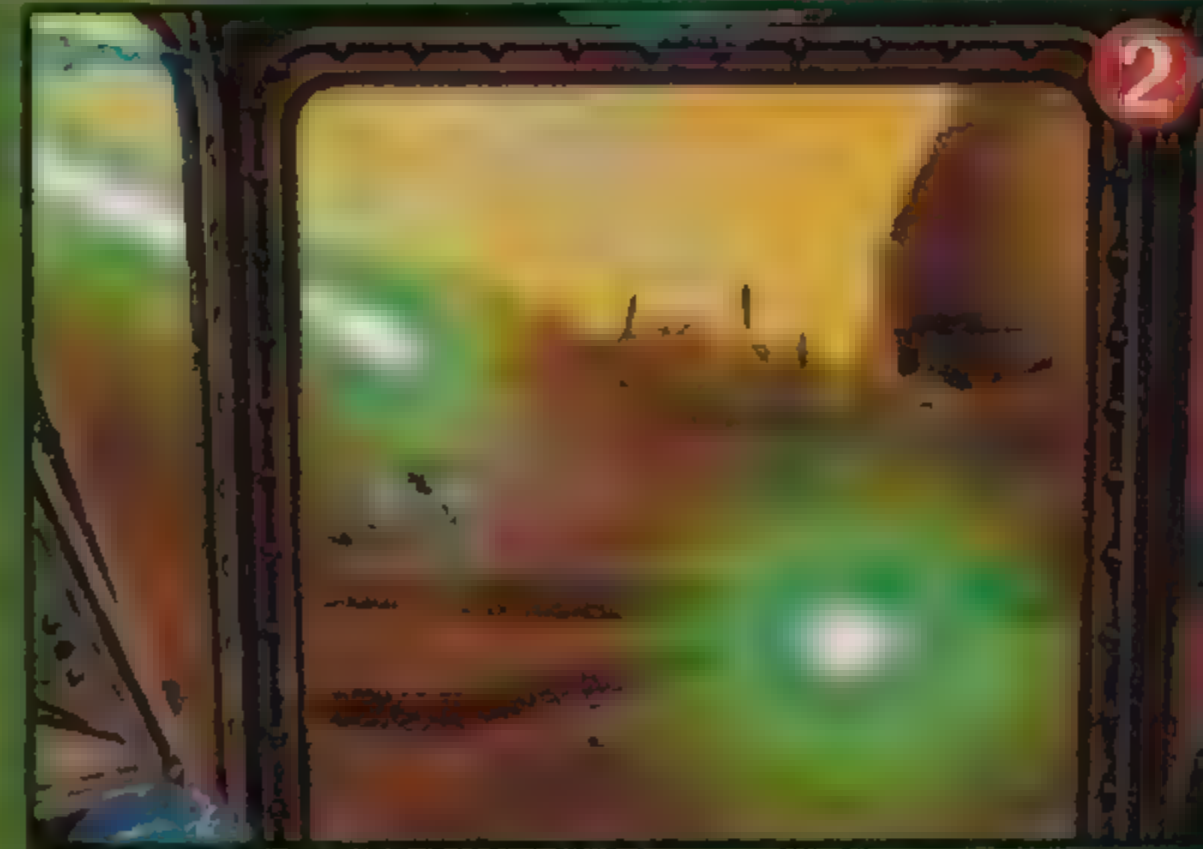


Na Endorze będziesz pilotował roboty kroczące AT-ST, obejrzyś Bepin z kabiny X-Winga, poprowadzisz czołgi ulicami Naboo i będziesz przewoził Klonów na pole walki w powietrznych barkach desantowych. To jednak nie wszystko. Zasiadniesz za sterami potężnego AT-AT, będziesz miał okazję latać skuterem Imperium niczym księżniczka Leia z „Powrotu Jedi”, ujeżdżisz kilku Tautauńców, postrzelasz z wieżyczek, a nawet będziesz miał okazję uczestniczyć w pojedynku Snowspeeder kontra wielki robot kroczący. W tych właśnie momentach czujesz, że oto znalazłeś się w samym środku „Gwiezdných wojen”.

Pilotowanie potężnych – zwłaszcza jeśli porównać je z wehikułami dostępnymi np. w BATTLEFIELD VIETNAM – pojazdów jest bar-



Współpraca to podstawa. Gdy jeździec odwraca uwagę pilota AT-AT, piloci Snowspeedera płaczą nogi wielkiego robota specjalnym kablem.



Pajęczne roboty owadziej rasy budzą grozę. Na szczęście, pancerne transportery Armii Klonów bez problemu radzą sobie z każdym przeciwnikiem.



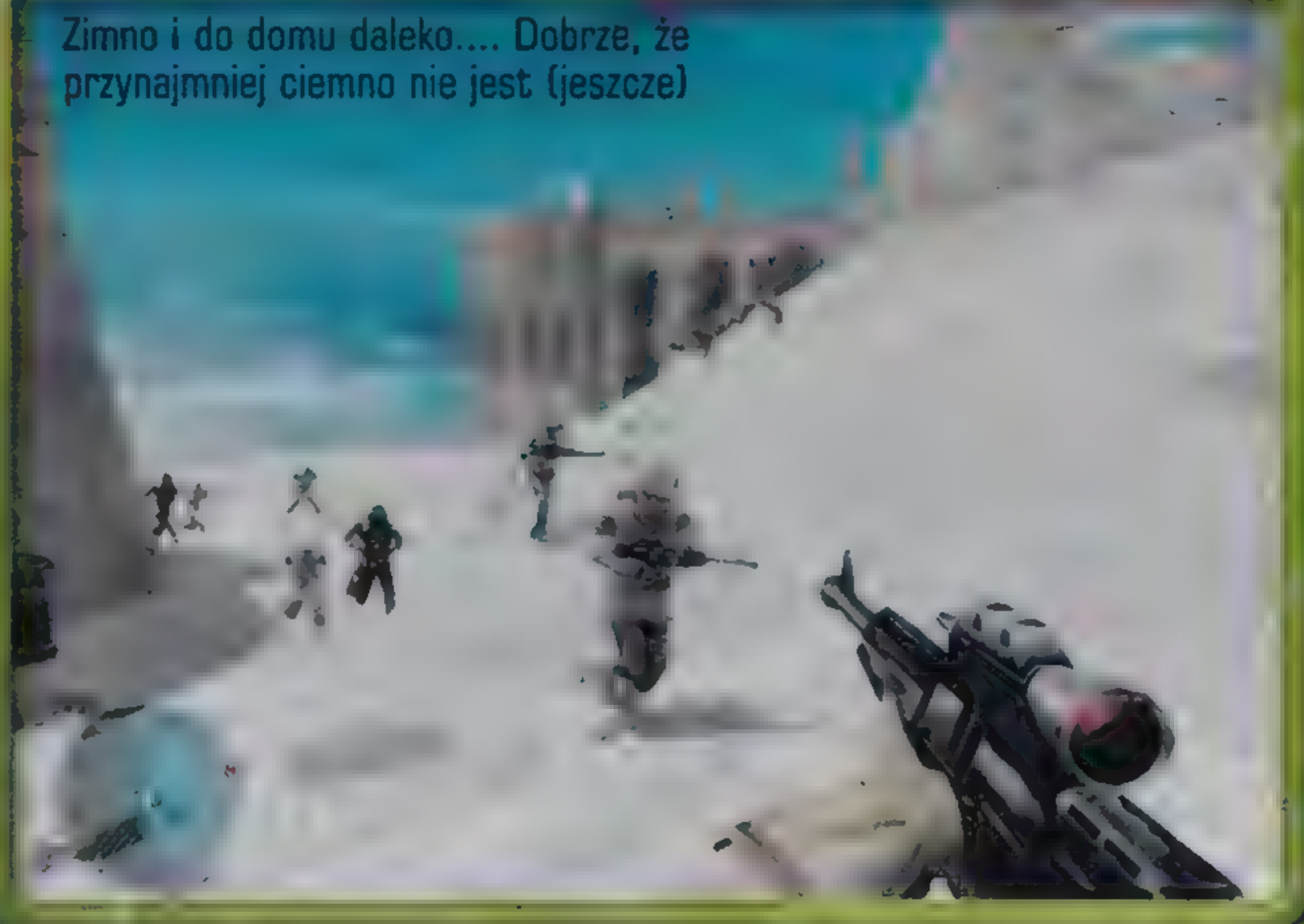
Szybki i zwrotny X-Wing właściwie nie wymaga opisu. Każdy powinien przynajmniej raz się nim przelecieć.



Siły Imperium zawsze mogą liczyć na wsparcie dzielnych pilotów w ich Tie-Fighternach.



Zimno i do domu daleko.... Dobrze, że przynajmniej ciemno nie jest (jeszcze)



dzo fajne, ale to nie jedyna rzecz, jaka udało się twórcom najnowszej odsłony „Star Wars”. Ogromną przyjemność sprawia walka w miejscach znanych bezpośrednio z filmu. Bitwa o Endor okazuje się być prawdziwym piekłem z racji gęstej roślinności, w Genosis wrażenie robią pajęczne roboty wroga i sala dowodzenia wewnątrz gigantycznego kopca, korytarze Cloud City w czasie strzelaniny okazują się być niepokojąco ciasne, zaś pacyfikacja rebeliantów w Mos Eisley u boku samego Dartha Vadera to już czysty miód.

Z racji, iż akcja BATTLEFRONT rozgrywa się podczas całego życia Anaki na Skywalkera, w grze będziesz miał okazję spróbować swych sił jako przedstawiciel czterech różnych frakcji – wbijesz się w sztywny pancerz szturmowca Imperium, przymierzysz łaski Rebelianta, sprawdzisz się w roli żołnierza Armii Klonów i zobaczysz, jak to jest być złym Droidem złych przedstawicieli Izby Handlowej. Niestety, wybór strony konfliktu jest ograniczony logiką opowieści, przez co niemożliwe jest np. zagranie jako Imperium przeciwko Armii Klonów.

#### WADY I ZALETY

SW: BATTLEFRONT oferuje bardzo przyjemną grafikę i – co w przypadku gier na licencji „Gwiezdnych wojen” stało się właściwie tradycją – bardzo dobrą oprawę dźwiękową. Nie można mieć też zastrzeżeń do optymalizacji kodu graficznego programu. Na sprzęcie

o konfiguracji podanej w metryczce gra działa bardzo sprawnie. Okazjonalne spowolnienia pojawiają się przede wszystkim... podczas pobytu w menu w trakcie toczącej się bitwy.

Bardzo fajnie i efektownie prezentują się mapy, jak choćby w 100% zgodny z filmowym pierwowzorem Hoth czy piekielnie trudny Endor. Jedyny problem, jaki pojawia się w kontekście dostępnych w grze pól bitewnych, to fakt, że uniemożliwiają one choć trochę złożone planowanie. Map, w których zwycięstwo można osiągnąć na wiele różnych sposobów (np. Beshpin, gdzie możesz przeciskać się korytarzami, ale możesz też dolecieć do punktu kontrolnego myśliwcem) jest niewiele. Zwycięstwo w dużej mierze zależy od tego, która ze stron szybciej pozna drogi prowadzące do wrażliwych punktów kontrolnych.

Modele żołnierzy są przekonujące i jest ich łącznie ok. 20. Klasycznie, w każdej armii wprowadzono podział na piechurów, specjalistów od broni ciężkiej, pilotów czy snajperów. Szkoda tylko, że gracz nie ma możliwości choćby najmniejszego modyfikowania ich wyglądu – dlatego też ci, którzy oczekiwali po BATTLEFRONT bogactwa porównywalnego z np. STAR WARS GALAXIES, mogą poczuć się srodze zawiedzeni. W ogóle, raczej mało bogata zawartość merytoryczna gry to dość poważny problem SW: BATTLEFRONT.

Choć jest bardzo fajnie, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że tę grę przydałoby się po prostu trochę bardziej dopieścić. Jak już mówiłem, rozgrywce brakuje wielu interesujących opcji i modyfikatorów, które mogłyby przeciwnie wzbogacić zabawę. Przydałoby się też więcej map, a także poprawiona Sztuczna Inteligencja.

Studio Pandemic stworzyło kolejną – po FULL SPECTRUM WARRIOR – bardzo efektowną i przyjemną grę, która jednak nie starczy na szczególnie długo. Biorąc pod uwagę cenę, to naprawdę spory zarzut. Ze swej strony jednak całkowicie SW: BATTLEFRONT pochwalam i polecam, zwłaszcza miłośnikom świata „Gwiezdnych wojen”. Bo ba-wiłem się przy nim świetnie. Rzec można, kosmicznie.

Nie wszystkie walki odbywają się w lasach i dzikich ostępach. Trochę klimatów industrialnych nikomu jeszcze nie zaszkodziło :-)



#### SW: Battlefront

FPP/TPP Shooter

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 1 GHz,  
256 MB RAM, 2.7 GB HDD

\* **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* **Pandemic Studios / LucasArts / LEM**  
\* [www.lucasarts.com/games/swbattlefront/index.html](http://www.lucasarts.com/games/swbattlefront/index.html)

Fajna grafika, pojazdy, klimat „Gwiezdnych wojen”, mapy

Banalny tryb single, głupawe boty, za mało opcji

Grafika

Dźwięk

Fajność

5

4

4

**BATTLEFRONT to gra, która urzeczywolni fanów „Gwiezdnych wojen” oraz tych, dla których siedzowe strzelaniny są jeszcze terra incognita**





# SILENT HILL 4 THE ROOM

**H**enry'ego dręczą koszmary. Złe sny nawiedzają go już od paru dni, aż pewnego ranka spostrzega, że nie może wyjść z własnego mieszkania. Zabezpieczone łańcuchami i kłódami drzwi nie dadzą się otworzyć, również okien pilnuje jakaś przedziwna siła. Townshend, bo tak bohater ma na nazwisko, może jedynie wyglądać przez judasza na korytarz, rozpaczliwie wzywając pomocy, ilekroć ktoś pojawi się po drugiej stronie drzwi. Na próżno, nikt go nie słyszy. Henry może też gapić się przez okno i obserwować toczące się życie: przejeżdżające auta, śpieszących się do metra ludzi. Nie może jednak wziąć w nim udziału. Telefon jest głuchy, radio nadaje jedynie strzępki informacji. Mieszkanie jest całkiem wygodne i przestronne – miła sypialnia z biurkiem, komódka i duża szafa, ładna kuchnia połączona barkiem z pokojem wypoczynkowym, w którym znalazło się miej-

**Własny kąt może stać się naprawdę upiornym miejscem. Wystarczy chwila nieuwagi...**

sce na kanapę, fotele i biblioteczkę. Cały lokal zdobia zdjęcia, głównie widoczki z Silent Hill, w którym Henry wypoczywał jakiś czas temu... Jest również nieduża, acz funkcjonalna pralnia oraz łazienka. Pewnego dnia w ścianie w łazience pojawia się dziura. Henry, widząc szansę ucieczki z mieszkania, przeciska się przez wąski tunel i trafia... No właśnie, gdzie? W inny wymiar? Własny koszmar? Jedno jest pewne, mieszkanie było miłym miejscem w porównaniu z tą cuchnącą zgnilizną stacją metra. A do tytułowego Pokoju i tak trzeba będzie wracać, gdyż wiodą tam często napotymane dziury-portale. Jak potoczą się losy Henry'ego i czy powiedzie się próba ucieczki? Wszystko w rękach gracza.

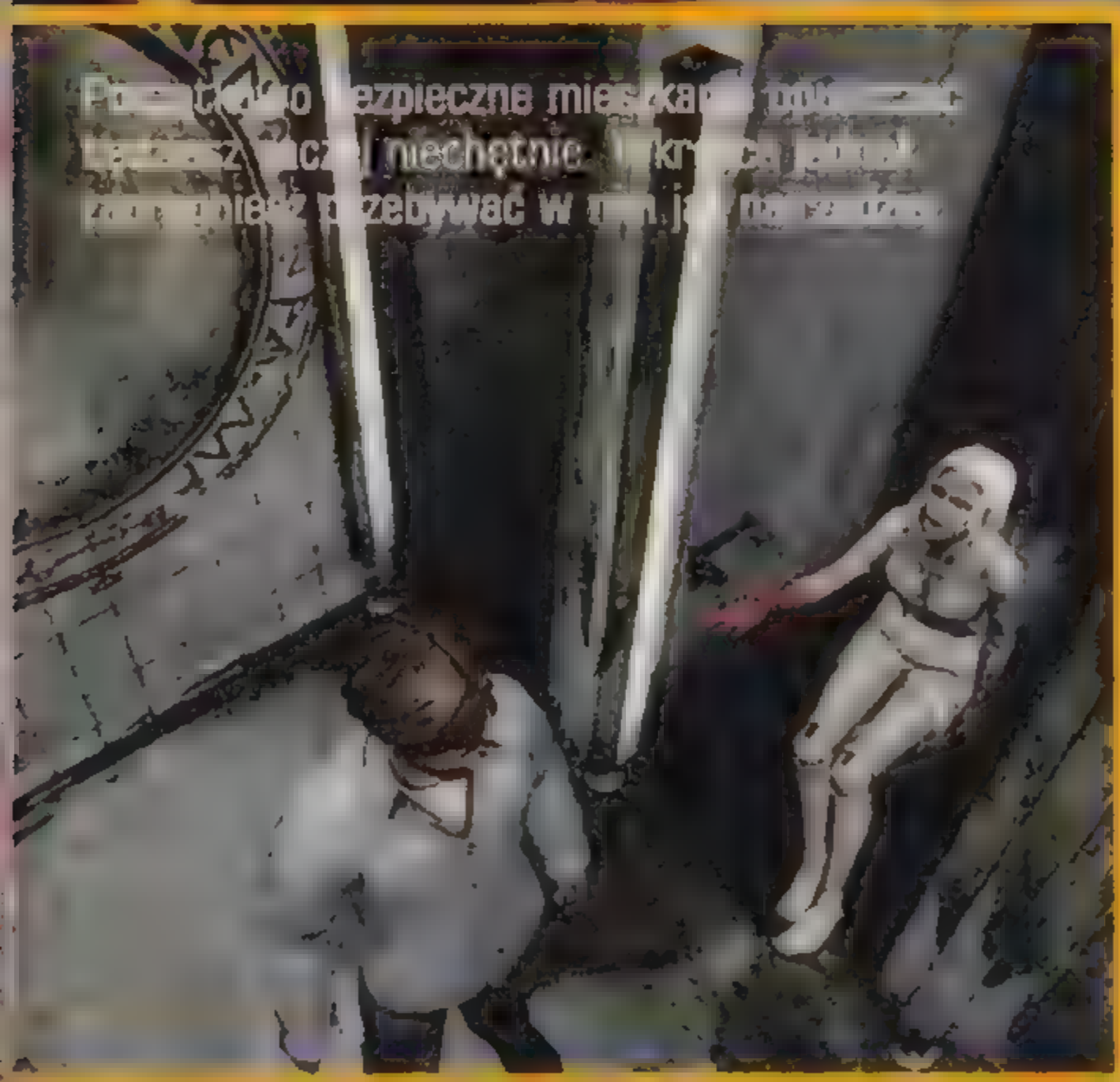
Nowy SILENT HILL z miejsca sprawia dobre wrażenie, szczególnie interesująco wypada tytułowy motyw. Są również inne zmiany, które niemal natychmiast rzucają się w oczy. Chodzi o rezygnację z latarki i radia, które swoim trzaskiem ostrzegało nas przed monstrami. Początkowo brakowało mi światła, rozgarnianie potężnego mroku wątpliwym snopem światła pomagało budować naprawdę ciężki klimat. Po pewnym czasie jednak zapomina się o braku ulubionych zabawek, szczególnie że nie uniemożliwiło to wykreowania odpowiednio przerażającej atmosfery.

## Stay cool...

Mocną stroną nowego SILENTA jest ścieżka fabularna. Intrygujący początek rozwija się wartko, na scenę wkraczają coraz to nowe, zagadkowe postacie. Kolejne pytania i kolejne niepełne odpowiedzi wiodą do sprawy całego zmieszania. A może to tylko pozory? Opowieść nawiązuje do poprzednich gier z cyklu, co z pewnością ucieszy wielu fanów. Czy będą zadowoleni z uzyskanych odpowiedzi – trudno po-



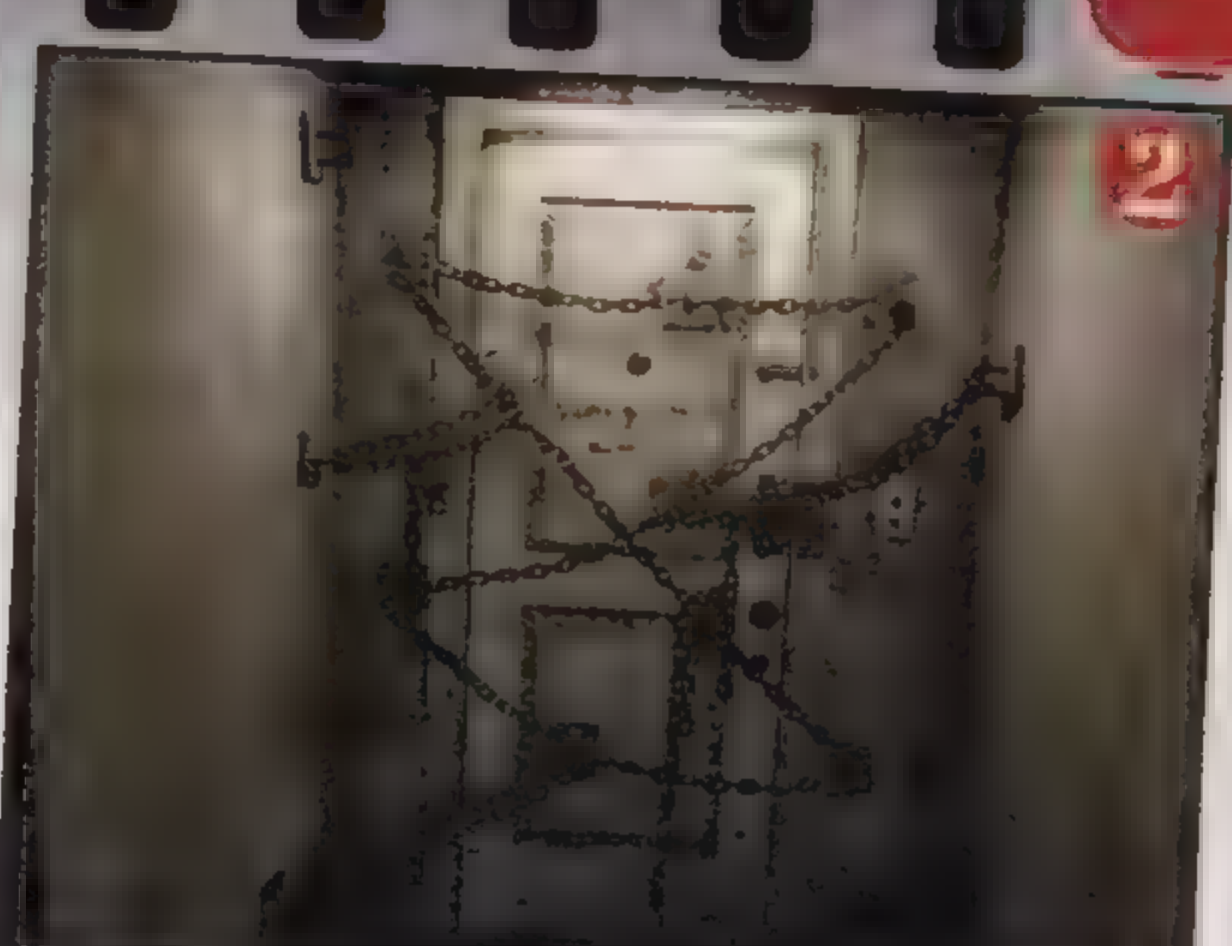
Pokoju jako bezpieczne miejsce, które jednak okazuje się być niebezpieczne. Wkrótce jednak przyniesie przebieg w tym miejscu...



## pokój 302



Na pozór zwykłe, przytulne mieszkanie w czynszowej kamienicy



W rzeczywistości (?) jednak więzienie, hermetyczne i odcięte od świata zewnętrznego



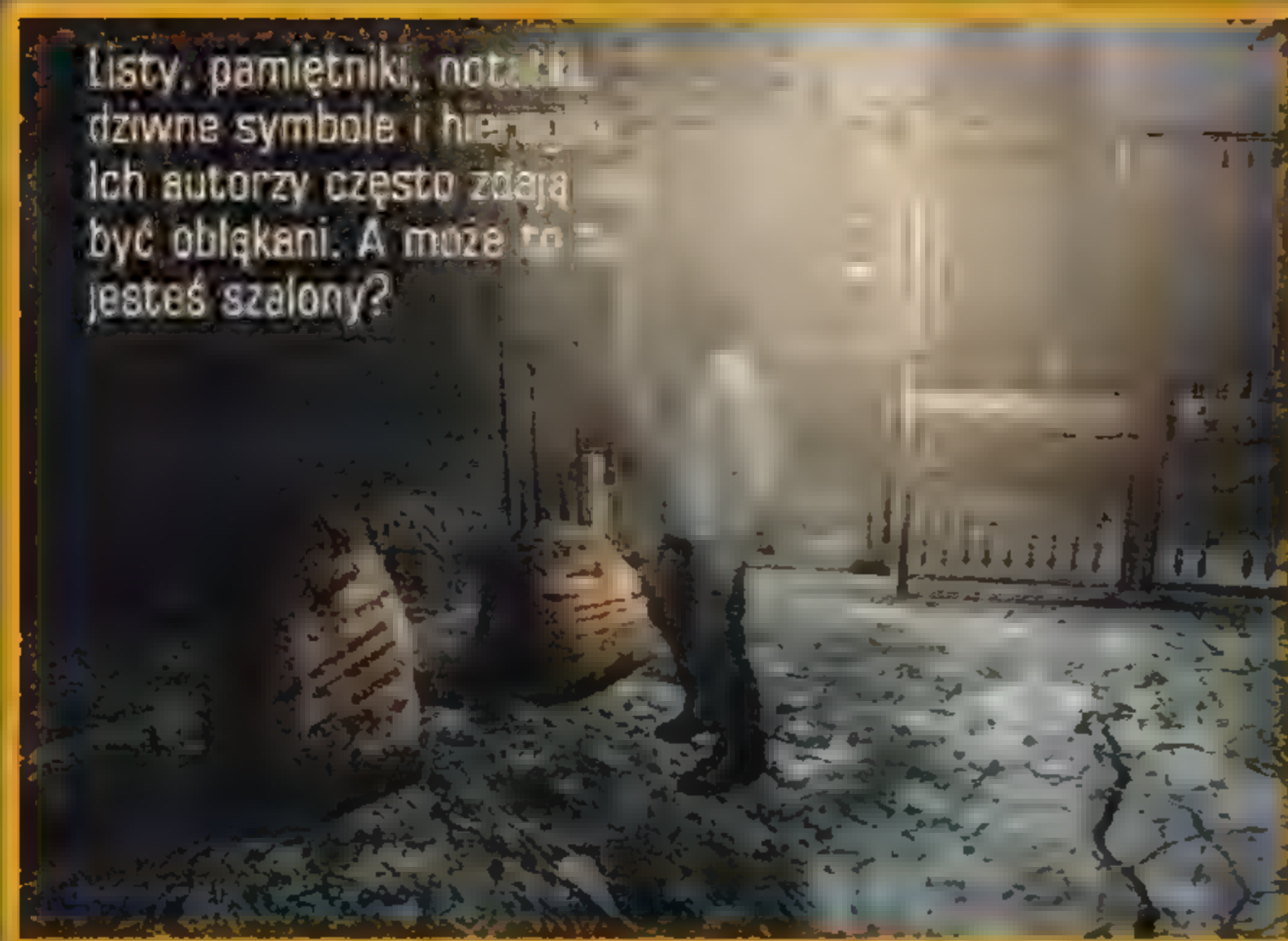
Na zewnątrz toczy się zwykłe życie, o upiornym losie bohatera nikt nie ma pojęcia...



Jedyna nadzieja w młodej sąsiadce, która odegra w koszmarze znaczącą rolę



Listy, pamiętniki, notatki, dziwne symbole i hieroglify. Ich autorzy często zdają być obłąkani. A może to jesteś szalony?



## SYMFONIA SZALEŃSTWA

Wspomniana stacja metra, szpital, opuszczony magazyn, las... Tak naprawdę niewiele jest całkowicie nowych lokacji, co mocno wkurza. Ileż razy można w końcu strzelać do gnijących pielęgniarek bądź uganiać się po peronach podziemnej kolejki? Las wypada całkiem fajnie, ale akurat nie tak strasznie jak powinien. Szkoda, że panowie z Konami tak oszczędnie dawkują nam nowe lokacje. Kto nie chciałby pobiegać po pustej, zniszczonej sztor-

wiedzieć.

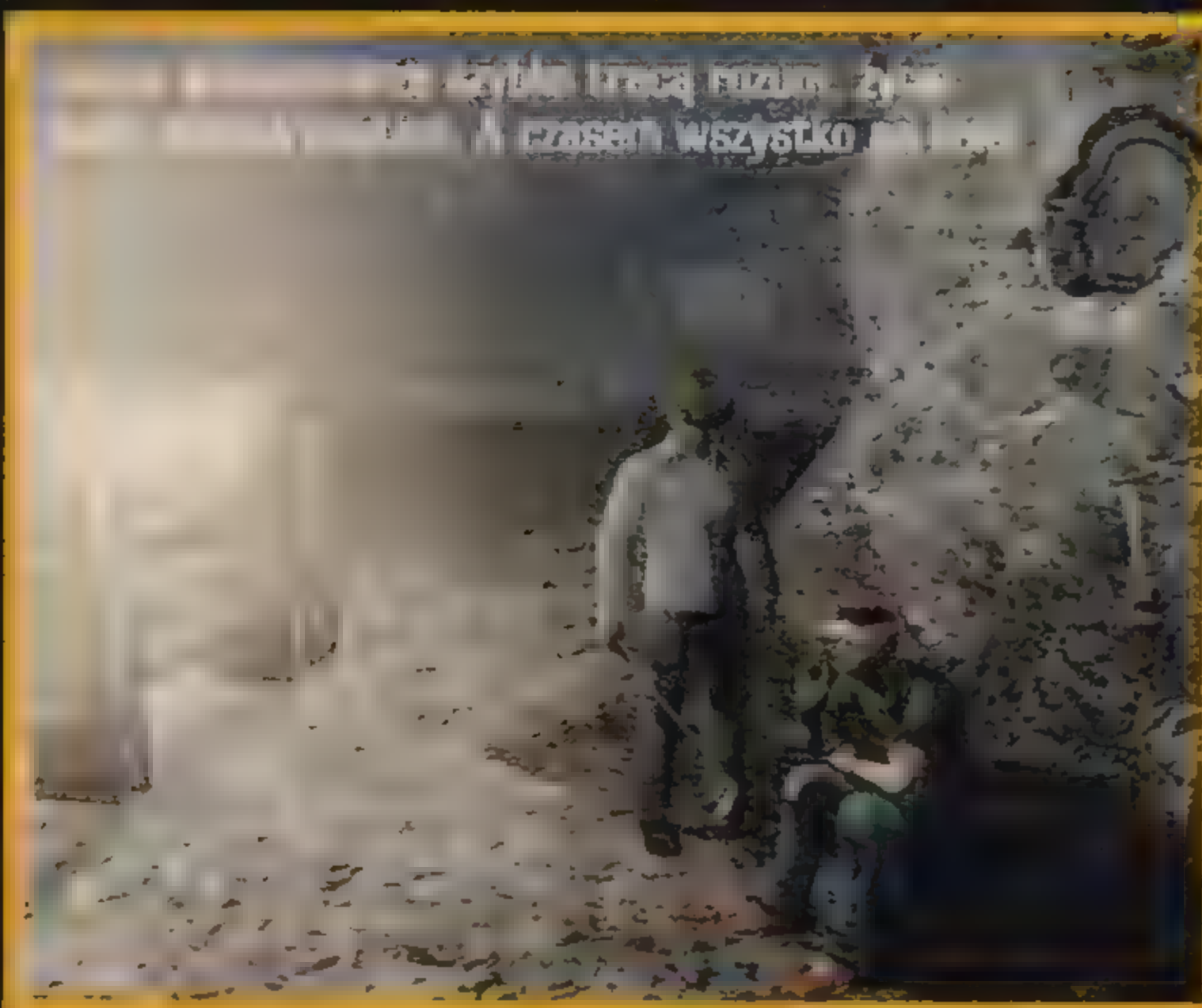
Wspomniana stacja metra, szpital, opuszczony magazyn, las... Tak naprawdę niewiele jest całkowicie nowych lokacji, co mocno wkurza. Ileż razy można w końcu strzelać do gnijących pielęgniarek bądź uganiać się po peronach podziemnej kolejki? Las wypada całkiem fajnie, ale akurat nie tak strasznie jak powinien. Szkoda, że panowie z Konami tak oszczędnie dawkują nam nowe lokacje. Kto nie chciałby pobiegać po pustej, zniszczonej sztor-

mem plaży, w środku gwiaździstej nocy, czując na plecach ciężki oddech topielców i wzrok stworów czających się na wydmach? A może stare kino bądź teatr? Może, ale nie tym razem.

### ...and relax

Sterowanie nie zmieniło się specjalnie, oprócz tego, że w obrębie mieszkania masz widok FPP, co pozwala baczniej przyglądać się zachodzącym w pomieszczeniach zmianom. Małą nowością jest też skrzynia na przedmioty, która mieści nadwyżki twojego ekwipunku. Wszystkiego ze sobą niestety nosić nie można, co z jednej strony wymusza częstsze wizyty w lokalu (i obserwacje zmian). Z drugiej – sztucznie wydłuża czas gry, który i tak jest krótki (10-15 godzin). Zapisać grę również możesz tylko w Pokoju 302.

Ogromnym atutem czwartej



części SILENT HILL jest udźwiękowanie. Do mrozących krew w żyłach skowytów, zawoźdzeń i demonicznych litani szepczanych w tle zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Jednak trudno wyobrazić sobie zestaw dźwięków, który lepiej budowałby klimat horroru. Sącząca się w tle muzyka wyraźnie złagodniała, zwłaszcza jeśli porównać ją do piekielnych trzasków, uderzeń i zgrzytów towarzyszących ci przy pierwszych dwóch wizytach w przeklętym miasteczku. Niemniej nowe utwory w połączeniu z udźwiękowieniem wciąż potrafią wywołać ostry niepokój, ciarki na plecach i arytmie serca. Polecam również soundtrack z gry, a przede wszystkim cudowny kawałek „Room of Angel”. Cieszy fakt, że pecetowe wydanie gry potrafi zapodać dźwięk w formacie Dolby Digital 5.1. Żadne tam surroundy i inne EAX'y, ale prawdziwy cyfrowy dźwięk przestrzenny, na co

dzień wykorzystywany w kinach domowych. Aby doświadczyć takich atrakcji trzeba jednak oprócz zestawu głośników 5.1 dysponować stosownym dekoderm bądź np. podpiąć komputer pod amplituner kina domowego. Na szczęście nawet w zwykłym stereo SILENT HILL 4 pokazuje klasę.

### Rewolucji brak

THE ROOM prezentuje się pięknie na konsolach, bez dwóch zdań. Na pececie jest nieco inaczej. Bardziej mdło. Mniej plastycznie.

Słowem – gorzej. Pokój 302, choć oddany w najdrobniejszych szczegółach, raz nieco nieostry, szaroburymi teksturami. Za oknem straszą rozmazane, postrzępione bitmapy, które miały udawać szyldy, banery reklamowe i korony drzew. Wspaniała gra cieni odeszła w niepamięć, głównie za sprawą rezygnacji z latarki. Grafika wydaje się nierówna – niektóre lokacje zrealizowano po mistrzowsku, inne wyglądają nieco płasko. Bardziej podobala mi się oprawa SH3, co nie znaczy wcale, że na części czwartej należy wieszać psy! Wspomniane felery to efekt spapranej konwersji, robionej na chybką.

Czy warto polecić czwartą część SILENT HILL? A jakżeby inaczej! Na pecety wychodzi tak niewiele horrorów, że każdy tytuł jest na wagę złota. Zadowoleni będą zwłaszcza gracze mający kontakt z grą po raz pierwszy. Nie wyobrażam sobie, żeby mogli poczuć niedosyt. Osoby, które zaliczyły poprzednie części, zwłaszcza fenomenalną dwójkę, mogą jednak poczuć się zawiedzione. Pomimo kilku ciekawych, świeżych rozwiązań serie nadal podąża utartymi szlakami.



## Silent Hill: The Room

Survival horror

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1 GHz,  
256 MB RAM, 3 GB HDD

cena  
159.90

\* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox  
□ Wersja PL □ Multiplayer

\* Konami / CD Projekt

\* [www.konami.com/silenthill4.official/flash/](http://www.konami.com/silenthill4.official/flash/)

Tytułowy motyw, do-  
bra historia

Nieco niedopracowana  
grafika, brak atak-  
radia

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

4

5

Seria zaczęła zjadać  
własny ogon – we-  
terani zjadają powody  
do narzekan. Nie-  
mniej to wciąż znako-  
mity horror. Na  
pecety najlepszy!



# Knights of Honor



**Wstań, unieś  
głowę, wczytaj się  
w słowa tekstu  
o zdobywaniu  
świata**

## CIEKAWOSTKI DROPSA

W grze Knights of Honor (KoH) przeniesie się do czasów średniowiecznych krucjat. Jako głowa wybranego kraju zadbasz o jego rozwój ekonomiczny, zajmiesz się paktowaniem, spiskowaniem bądź, gdy ktoś wyczerpie twoją bezbrzeżną cierpliwość, udowodnisz przy pomocy ognia i żelaza, czyj punkt widzenia jest jedynie słuszny.

**N**ie od dzisiaj wiadomo, że władanie królestwem to ciężki kawałek chleba. Bankiety, ucztę, rauty, wieczory artystyczne – listę królewskich obowiązków można ciągnąć w nieskończoność. Nawet wszechstronnie utalentowany władca potrzebuje całego zastępu pomocników. A ponieważ w średniowieczu gruntowne wykształcenie było luksusem, na który mogli sobie pozwolić tylko najbogatsi, więc to właśnie rody rycerskie kształtowały ówczesną rzeczywistość.

### CO W TRAWIE PISZCZY?

KNIGHTS OF HONOR (odtąd KoH) przeniesie cię w czasy średniowiecznych krucjat. Jako głowa wybranego kraju zadbasz o jego rozwój ekonomiczny, zajmiesz się paktowaniem, spiskowaniem bądź, gdy ktoś wyczerpie twoją bezbrzeżną cierpliwość, udowodnisz przy pomocy ognia i żelaza, czyj punkt widzenia jest jedynie słuszny.

Bawiąc się w KoH, miałem wrażenie, że twórcy gry w dużej mierze wzorowali się na serii TOTAL WAR (TW). Mapa świata prawie cał-

kowicie pokrywa się z występującą w MEDIEVAL: TW. Ze wschodu ogranicza ją obszar moskiewski, z zachodu Portugalia wraz z Wyspami Brytyjskimi, z północy Norwegia oraz Szwecja, a z południa arabskie kalifaty Afryki Północnej. Jest więc wiele królestw, które będziesz mógł wieść ku chwale, a żeby nie znudziło ci się zbyt szybko, na początku kampanii dokonasz jeszcze wyboru interesującej cię epoki (wczesne, zaawansowane i późne średniowiecze).

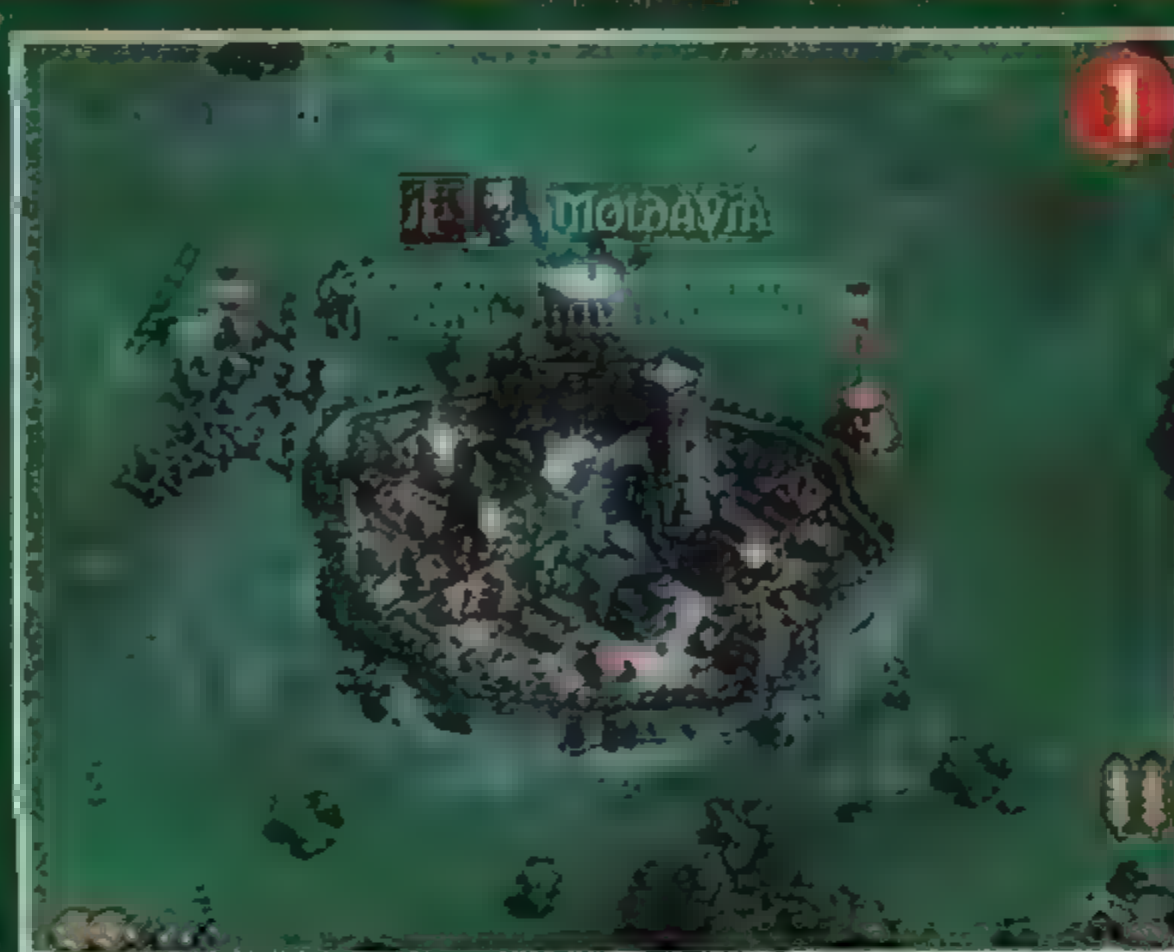
W przeciwieństwie do turowego TW, KoH jest przedstawicielem RTS'ów. Co ciekawe, to strategia czasu rzeczywistego odmienna od klasycznych pozycji gatunku, przypominająca raczej EUROPE UNIVERSAUS. W praktyce oznacza to, że gra jest trochę mniej dynamiczna i mniej psychicznie wyczerpująca, za to bardziej czasochłonna oraz wymagająca umiejętności podejmowania decyzji na skalę globalną.

### ALE NA KTÓRYM TRAWNIKU?

Państwa dzielą się na prowincje, ale inaczej niż miało to miejsce w TW. W każdej prowincji odnajdziesz szereg mniejszych farm, osiedli czy klasztorów. Zupełnie jak w rzeczywistości, ma-



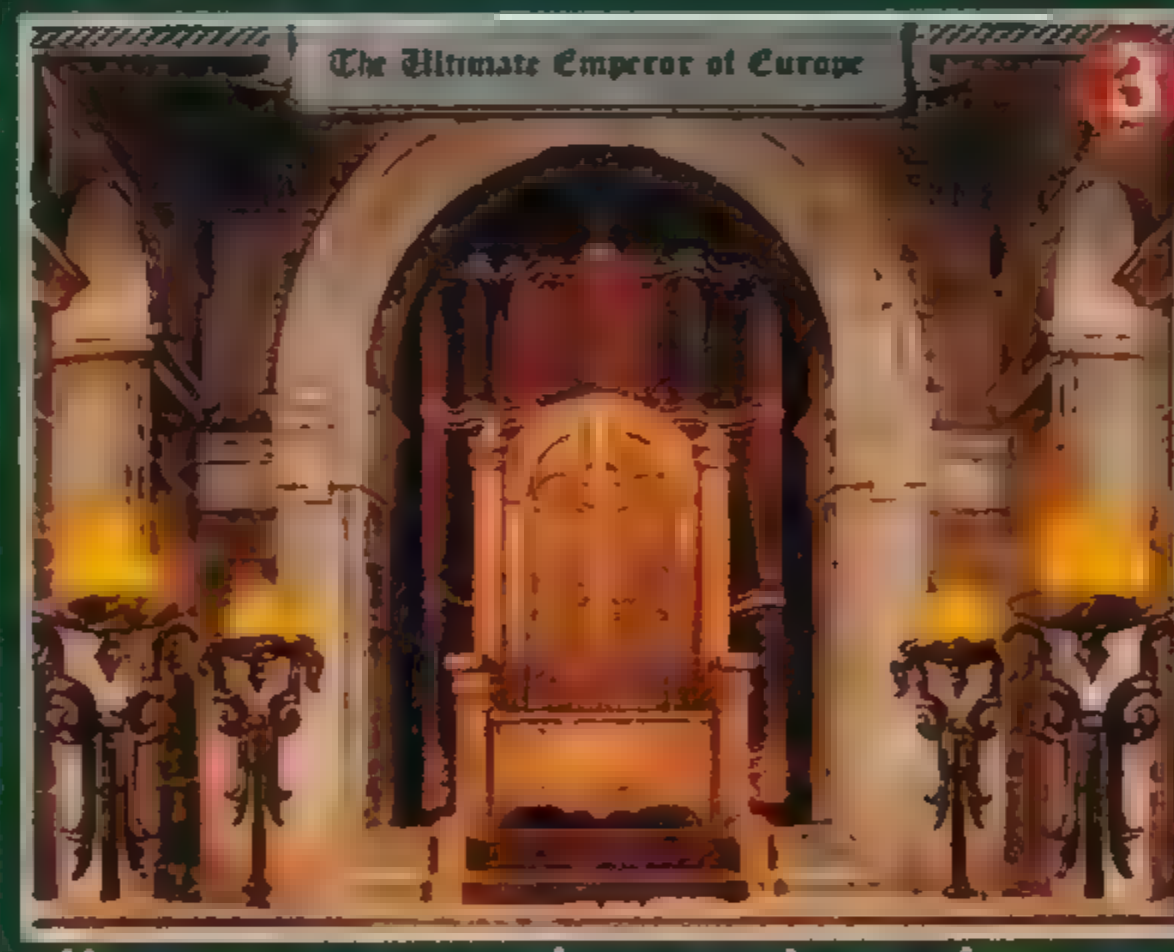
Na krucjatach można nieźle zarobić. Niestety ta kolduje z moimi planami



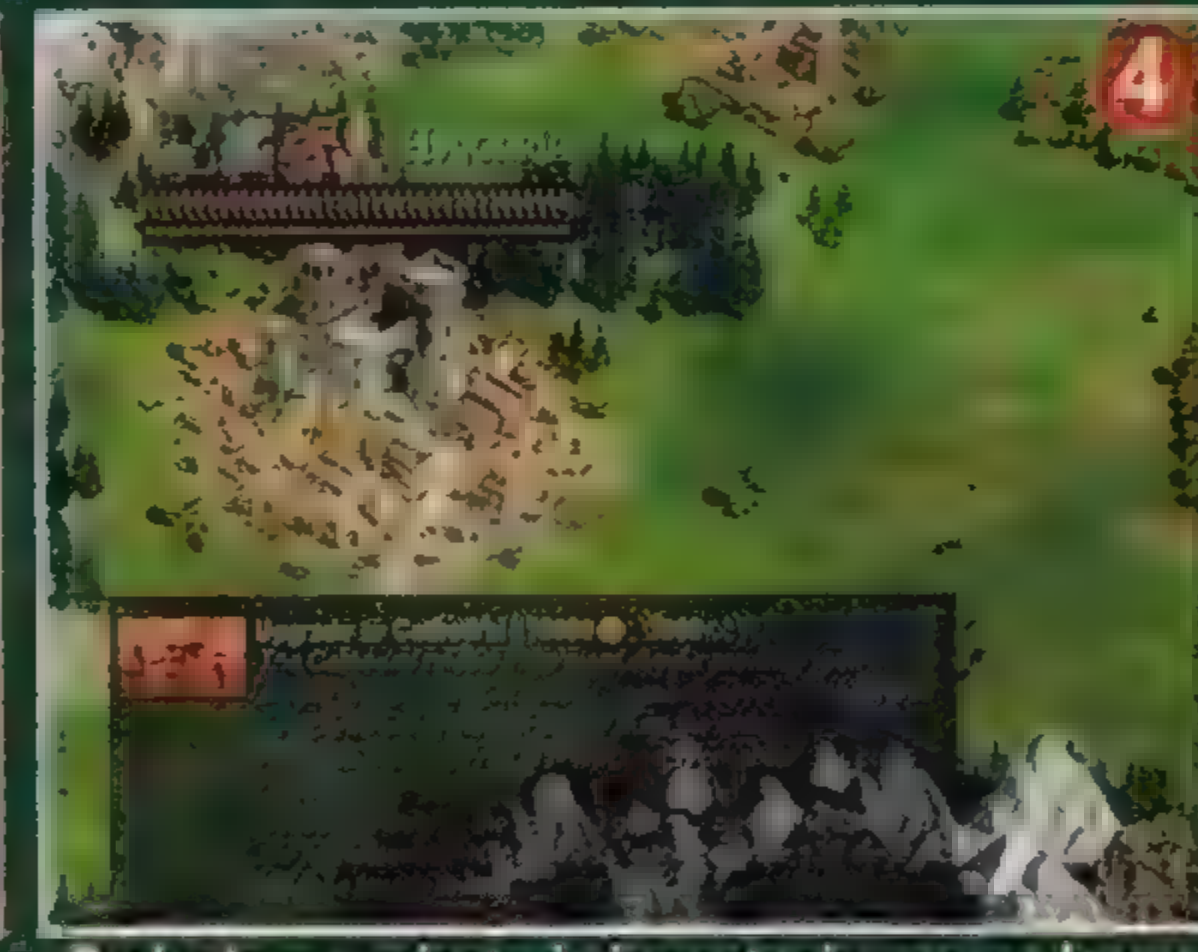
Nocny wypad w celu odciągnięcia części sił wroga od głównego miasta



Z Krzyżakami czasami warto paktować. Zwłaszcza gdy pomagają w podboju nowych ziem



Alternatywnym sposobem zwycięstwa jest przekonanie największych potęg o twojej wyższości



Rozbudowa miast i inwestycje gospodarcze zapewnią ci przewagę nad konkurencją

ją one znaczący wpływ na przebieg rozgrywki. Przykładowo, wioski generują siłę roboczą oraz kasę z podatków. Do czego służy kasa, tłumaczyć chyba nie muszę. Za to siła robocza jest niezbędna dla szybkiej rozbudowy dominującej w regionie metropolii. Z kolei instytucje kościelne są źródłem mocy duchowej twego narodu. Od poziomu pobożności zależy natomiast jak jesteś postrzegany przez resztę (głównie chrześcijańskiej) Europy. Oprócz tego Kościół oddaje też na rzecz państwa część swoich dochodów oraz zajmuje się propagowaniem wiedzy, co w KoH oznacza przepisywanie ksiąg. Księgi służą później do edukowania osób piastujących stanowiska publiczne na twoim dworze. Warto więc budować kościoły, monastypy i katedry, gdyż ma to bezpośrednie przełożenie na efekty osiągane przez dany region. Odrębną kwestią jest zarządzanie sercem prowincji czyli miastem kluczowym dla dalszego rozwoju twojej potęgi. Tutaj szkolo-

ne są różne formacje militarne, gromadzi się zapasy zbóż i ściąga podatki z regionu.

### NIKT NIE DA RADY ZROBIĆ WSZYSTKIEGO SAM

Jednym z najważniejszych, a zarazem niepowtarzalnym aspektem KoH jest koncepcja Dworu Królewskiego (DK). Tworzą go król Artur i dziewięciu Rycerzy Okrągłego Stołu. A że Stół nie od razu zbudowano, na początku gry miejsca przy nim starczy jedynie dla Marszałka, oczywiście odpowiedzialnego za działania wojenne. W miarę potrzeb i możliwości pojawiają się jeszcze: Szpieg (o którym za chwilę), Kleryk nadzorujący nawracanie innowierców oraz inne sprawy leżące w gestii Kościoła, Handlowiec dbający bądź o ekonomiczny rozwój powierzonego mu miasta, bądź o stosunki handlowe z innymi państwami, Budowniczy kierujący rozbudową miast oraz ściągnięciem w ich granicach podatków oraz Zarządca Ziemi odpowiedzialny za dostawy i zapasy pożywienia. Każdy z nich dysponuje specjalnymi umiejętnościami. Przykładowo, szpiegdy to rycerze



wykonujący potajemne misje poza granicami kraju lub członkowie kontrwywiadu. Mogą starać się infiltrować inne DK. Szpieg, który wkręci się na pozycję Marszałka, a następnie zostanie wybrany na głównodowodzącego krucjaty, może zawrócić krucjatę i poprowadzić ją przeciwko

innemu państwu. Gra oferuje znacznie więcej takich ciekawostek. Pamiętaj jednak, iż tobie również może trafić się kukulcze jajo! Dlatego warto używać szpiegów także

w kontrwywiadzie. Na początku zabawy wpada też przyjrzeć się tutorialowi, żeby nie pogubić się wśród licznych opcji.

#### WARTO ZAUWAŻYĆ ...

Trzeba wspomnieć, że wersja recenzencka KoH zbyt często krzyczy się, wyskakując do Łyndolsów. Nie muszę chyba podkreślać, jak wkurzający jest ten efekt.

Mapa to bardzo ładnie wyglądająca i animowana konstrukcja, gdzie bez problemu odróżnisz trawę od lasu czy rzekę od morza. Bitwy rozgrywane są w izometrycznym 3D – jeśli jest się przyzwyczajonym do standardów TOTAL WAR, wypadają słabutko. W ogóle nie można regulować położenia kamery! Za to widoki: strategiczny i polityczny są wielce kolorowe oraz szczegółowo dopracowane. Przypominają ręcznie rysowany atlas, z zaznaczonymi lasami, łańcuchami górskimi oraz rzekami. W miarę jak miasta rozwijają się, pojawiają się większe mury, gęstszy ruch na drogach (wózki farmerskie, chłopcy udający się do miast w poszukiwaniu pracy itp.).

Muzyka robi spore wrażenie. Starannie dobrana, w stylu pasującym do epoki średniowiecza, nie jest może równie dobra jak kawałki znane z CRUSADER KINGS, ale nie odbiega od poziomu. Interesująco i zabawnie wypadają wypo-

wiedzi twoich rycerzy, np. gdy jeden z Marszałków awansuje, słyszysz beczelną kwestię: „zdobyłem nowe doświadczenie, co oznacza, że teraz musisz więcej mi płacić” :).

W obszernych symulacjach budowy imperium, a do takich należy zaliczyć KoH, niezwykle ważnym elementem jest stworzenie przejrzystego i czytelnego interfejsu. W opisywanej grze nie ustrzeżono się błędów w pojawiających się co jakiś czas komunikatach. Np. wystarczy nacisnąć „ESC”, by wycofać się z odpowiedzi na niewygodną propozycję jednego z uczestników gry. Kolejnym problemem są informacje o zbliżającej się bitwie. W momencie, kiedy wywołujesz okienko, by podjąć decyzję o bezpośrednim udziale, nie dane ci jest sprawdzenie pozostałych okienek, które i tak znikną, jeśli zdecydujesz się walczyć.

SI to mocny punkt KoH. Władcy pozostałych państw są całkiem cwani, stosują wszystkie dostępne sztuczki. Należy jednak uważać, żeby nie przesadzić z nadmierną ekspansją militarną, bowiem komputer ma tendencję do generowania niezliczonych armii lojalistów, a te potrafią wprowadzić do gry niemałe zamieszanie.

Miejsce już dawno się skończyło, czas na podsumowanie. Jeśli w KoH uda się poprawić SI podczas bitew oraz błędy w interfejsie, będzie to gra, która na długie tygodnie przykuje cię do komputera.

Na mapie politycznej najszybciej można się zorientować, gdzie się pali, a gdzie panuje spokój



## Knights Of Honor

RTS

\* Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.0 GHz,  
256 MB RAM, 1.2 GB HDD

\* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* Sunflowers / Electronic Arts

\* www.knights-of-honor.net

Dużo ciekawych, niespotykanych oraz zaskakujących koncepcji

Wyskakiwanie do Łyndolsów, uproszczone bitwy, interfejs

Grafika

Dźwięk

Frajda

Nie jest to może epokowe odkrycie, ale wystarczająco ciekawe, żeby poświęcić mu więcej niż kilka chwil cennego czasu



Wykorzystując głupotę komputera, który zawsze szturmuje, zajęłem korzystne pozycje na wzgórzach





Ponad 3 lata przyszło nam czekać na nowego MORTYRA. Co takiego zgotowała firma Mirage?



**N**azywasz się Sven Mortyr, jesteś brytyjskim agentem norweskiego pochodzenia. Mamy rok 1944 – wciąż trwa II wojna światowa. Właśnie zrzucono cię na spadochronie gdzieś w Norwegii z misją pozyskania informacji o tajnej niemieckiej broni. Niedługo po wylądowaniu twój oddział wpadł w zasadzkę, z której tylko tobie udało się wyjść cało. Oczywiście, nie powstrzymało cię to przed kontynuowaniem misji.

MORTYR 2 składa się z 11 złożonych, choć liniowych etapów. Akcja rozpoczyna się w Norwegii, jednak bardzo szybko przenosi się do Polski, a potem do kolejnych krajów Europy, jak chociażby Grecji, Jugosławii czy Niemiec. Większość etapów rozgrywa się na otwartym terenie. Warto zauważyć, iż pozbyto się wątku z podróży w czasie, który pojawiał się w pierwszej odsłonie MORTYRA. Autorzy podobno nie chcieli rozmięniać się na drobne, tylko skupić na esencji zabawy, czyli rozbudowanej symulacji żołnierza.

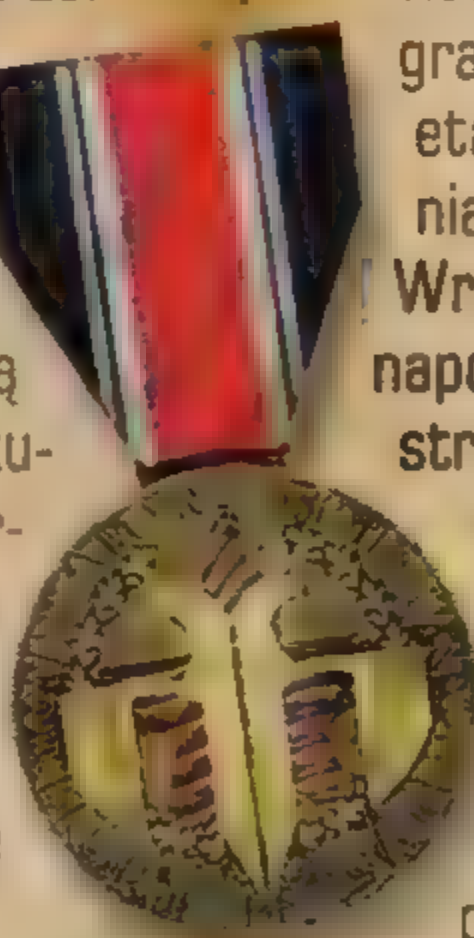
W M2 ciche rozprawienie się z wrogiem najczęściej nie jest możliwe. Jedynie w kilku wyreżyserowanych fragmentach można niepostrzeżenie zlikwidować przeciwnika. Najczęściej warto od początku sukcesywnie i z hukiem eliminować zagrożenie – im później wrogowie odkryją twoją obecność, tym większa ich liczba cię zaatakuje. W efekcie M2 jest dynamicznym shooterem z elementami skradania się.

Inteligencja wrogich żołnierzy pozostawia sporo do życzenia. W walce na odległość przeciwnicy zachowują się nadzwyczaj roz-

sądnie. Potrafią prowadzić ogień osłonowy, tak by koledzy z MP-40 mogli się zbliżyć i rozpocząć charakterystyczne rozpylanie. Snajperzy po oddaniu kilku strzałów przemieszczają się w nowe miejsce. Sprawa ma się o wiele gorzej na krótkich dystansach. Wrogowie najczęściej stoją jak wryci i strzelają, czasami postanawiają odbiec kawałek, wystawiając się na śmierć.

Najpotężniejszą bronią wroga są granaty. Zwykle postrzały są niczym kąsanie komarów – trochę poboli, ale nigdy nie powoduje natychmiastowej śmierci. Na dodatek na mapach nie brakuje dużych apteczek, które leczą do 50 punktów obrażeń, a wielu żoł-

nierzy zostawia po sobie ich mniejsze, polowe wersje. Granaty zaś potrafią zabić szybko i skutecznie. Co gorsza, trudno je dostrzec, a wrogowie rzucają nimi nienaturalnie daleko.



Na polach bitwy można natknąć się na niemieckie czołgi, aczkolwiek najczęściej stanowią one tylko dynamiczną dekorację. W żaden sposób nie da się ich rozwalić ani zasiaść za ich sterami – jedynie pobudzają apetyt. Zamiast tego można napotkać na stacjonarne karabiny MG-42 czy wyrzutnie rakietowe, które potrafią zrobić prawdziwy hugas-chrustas w szeregach wroga – a to już mi się podobało.

W M2 możesz zdecydować się na jeden z czterech dostępnych poziomów trudności. Muszę przyznać, iż nawet na najniższym gra jest dość trudna. Ukończenie całego etapu bez korzystania z opcji wczytywania/zapisu nie zdarza się zbyt często. Wrogowie zostali trochę sztucznie napompowani – mogą przyjąć kilka postrzałów w korpus i dalej prowadzić walkę. Niewralgicznym punktem oczywiście pozostała głowa.

Co gorsza, w czasie nocnych etapów przeciwnik widzi lepiej od ciebie. W takich chwilach z pomocą przychodzi pistolet maszynowy Bergmann MP-18 z tłumikiem oraz noktowizorem, jednak zasięg widzenia w specjalnym trybie jest bardzo mały – co było dla mnie dużym rozczarowaniem.

Skoro już wspominałem o uzbrojeniu, trzeba napisać, iż dostępny arsenał zachowuje w pewnym stopniu realia II wojny. Co prawda niektóre pułkawy były jedynie prototypami, inne nie strzelały ręczną amunicją, ale całość prezentuje się bardzo przyzwoicie.

M2 to gra niezwykle sprzętożerna. Poziom grafiki nie jest adekwatny do jej wymagań. Gra po kilkukrotnym szybkim wczytywaniu i zapisywaniu dodatkowo zwalnia. Na procku 2.4 GHz Intel'a z 768 MB RAM i z porządną kartą graficzną M2 dostawała czkawki podczas intensywniejszych fragmentów walki – dlatego ostrzegam.

Udźwiękowienie nie zdołało mnie zachwycić, chociaż wszystko jest na swoim miejscu. Muzyka to typowo batalistyczne kawałki, które dość szybko zaczynają się powtarzać.

Nie ukrywam, iż M2 nie dorównuje takim tytułom jak MEDAL OF HONOR czy CALL OF DUTY. Pomimo tego oferuje pokaźną dawkę zabawy – a to jest chyba najważniejsze. W połączeniu z dość atrakcyjną ceną powoduje to, że gra może zyskać niemałą popularność.

## Mortyr 2

FPS Akcja

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 1.2 GHz  
512 MB RAM, 1 GB HDD

49.90

\* **Gra na platformy:** PC  
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* **Mirage Interactive / Licomp Empik Multimedia**  
\* <http://www.mortyr2.net>

S przeciwnika, arsenał Sprzętożerność, inno-  
bron, poziom trudności włość, niski realizm walk

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

3

4

MORTYR 2 nie sta-  
nie się światowym  
hitem, jednak rozwa-  
lanie setek nazistów  
chyba nigdy mi się nie  
znuży



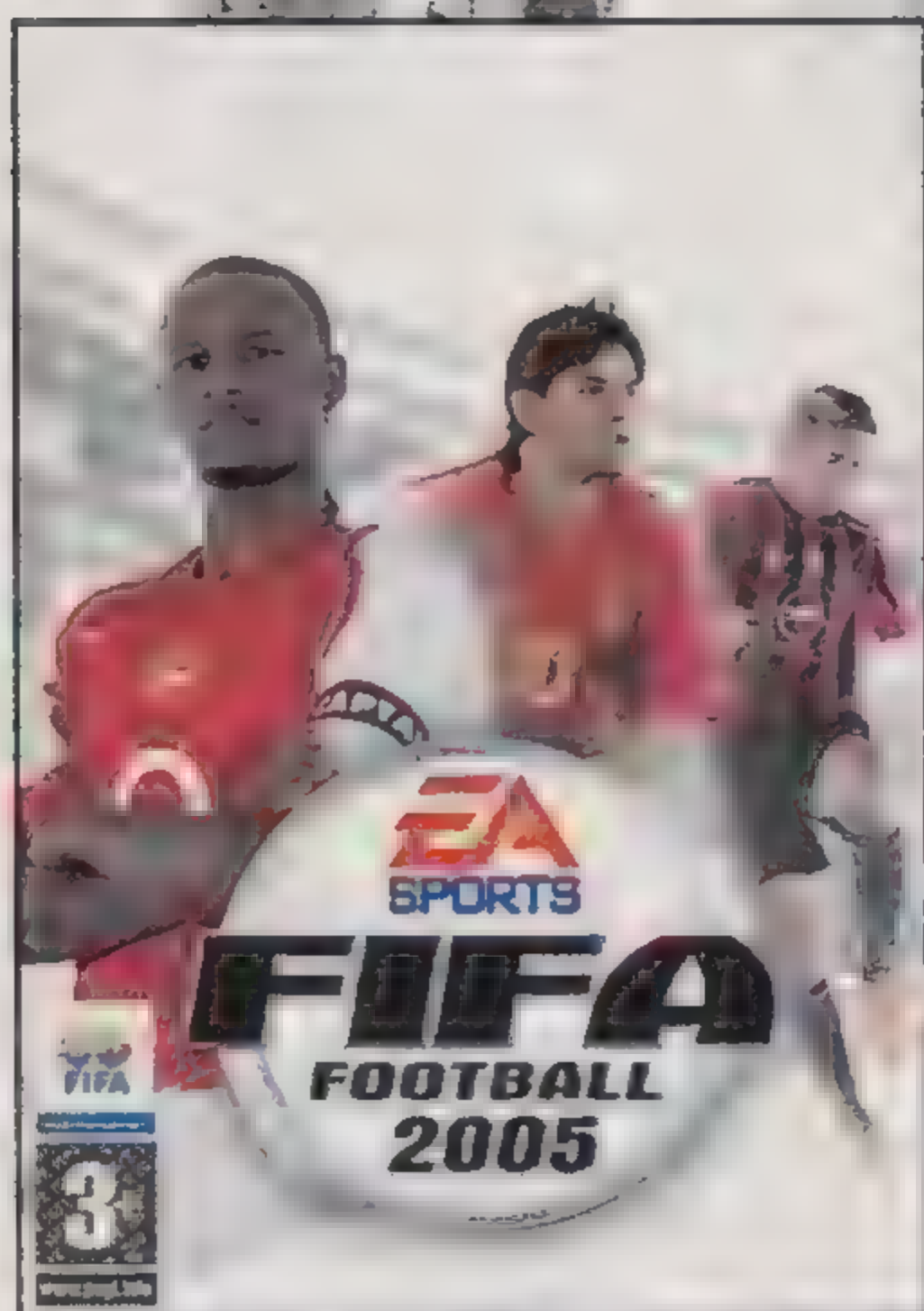


It's in the game.™

[www.fifafootball2005.ea.com](http://www.fifafootball2005.ea.com)

**NAWET JEŚLI NIE PAMIĘTASZ  
MOJEJ TWARZY,  
ZAPAMIĘTASZ MOJE BRAMKI**

Fernando Morientes



Już w sprzedaży



Płynna rozgrywka

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS i znak graficzny EA SPORTS i It's występujące w grze są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub w innych krajach. Oficjalny produkt na licencji FIFA. Znak graficzny FIFA © 1977 FIFA TM. Wyprodukowano na licencji Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwiska graczy i podobizny są objęte licencją Międzynarodowej Federacji Piłkarzy Zawodowych (FIFPro), drużyny narodowe, kluby i/lub ligi. Wszystkie produkty sponsorowane, nazwy firmy, nazwy marek i znaki graficzne stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. EA SPORTS™ jest marką Electronic Arts™. Znaki graficzne "PlayStation" i Rodziny "PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Znaki graficzne Microsoft, Xbox, i Xbox są albo zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE i znak graficzny NINTENDO GAMECUBE są znakami handlowymi Nintendo. © 2004 Nintendo. Wszystkie prawa zastrzeżone. Game Boy, Game Boy Advance są znakami handlowymi Nintendo. © 2004 Nintendo. N-Gage jest znakiem handlowym, lub zarejestrowanym znakiem handlowym Nokia Corporation.



Tony, Bam i banda pomylnych skater-wannabe ze stukniętym Steve-O na czele. Tylko w THUG2!!

# TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



**S**zosta już część najlepszej deseczki, oprócz lekkiego rozwinięcia idei z pierwszego UNDERGROUND, lansuje całkiem sporą, nową grupkę debilizmowców.

Dokładnie tak jest, bo oprócz Tony'ego, drugą główną rolę gra Bam Margera, gwiazda programu „Jackass” i całkiem dobry skaterboarder (albo na odwrót). Ale po kolei. Pewnego dnia Tony i Bam wpadają na pomysł rozegrania nieoficjalnych zawodów Word Destruction Tour. Kompletują własne drużyny i ruszają na podbój najbardziej hardcorowych miejscówek świata z zamiarem zrównania ich z ziemią za pomocą swoich dech. Jako członek Team Hawk lub Team Bam ruszasz w tany, podrzucając od miejscówki do miejscówki i wypełniając zadania z listy, trochę jak w pierwszych częściach gry. Każdy wykonany quest to dodatkowe punkty na koncie. Zgromadzenie odpowiedniej ilości punktów pcha fabułę do przodu, co przedstawiane jest za pomocą całkiem zabawnych cut-scenek. Wraz z biegiem czasu, pojawiają się nowe, wykrecone postacie. Jest dosiadaający mechanicznego byka Steve-O, mega-kretyn, bla-



zen, kaskader i szaleniec w jednej osobie. Kto nie zna tego pana, może obejrzeć jego wyczyny w MTV, naturalnie w programie „Jackass”. Jest Phil, ojciec Bama, jak zwykle dręczony i maltretowany przez syna. Jest i handy karzeł Wee-man... Sama śmietanka głabów. Nie brakuje oczywiście czołówki „poważnego” skateboardingu. Doborowe towarzystwo, nie uważasz?

## Co nowego oprócz głabów

Seria ewoluuje już od ponad pięciu lat. Przez ten czas zdołała wypracować dokładny i złożony, a przy tym bardzo intuicyjny system duszenia trików i łączenia ich w długie sekwencje. I choć dla mnie już „trójka” była pod tym względem doskonała, kolejne części wciąż wnoszą nowe elementy. Pierwszy UNDERGROUND przyniósł możliwość biegania,

co pozwoliło wyciągać jeszcze dłuższe kombosy. THUG2 wnosi natomiast możliwość odbijania się od ścian. Gdy twój skater dolatuje do muru, możesz wcisnąć klawisz skoku, a zawodnik mocnym kopniakiem odbije się od ściany i będzie kontynuował lot w przeciwnym kierunku. Dzięki temu możesz po chwili kontynuować combo, które kiedyś musiałbyś zakończyć. Patent nieźle nadaje się również do wskakiwania na trudno dostępne poręcze i platformy. Wszystko zależy od wyobraźni i umiejętności gracza. Po nieudanym triku i zaliczeniu gleby możesz teraz ostro wnerwić swojego zawodnika. Sfrustrowany skater polemie wtedy swoją dechę, dając upust swojej wściekłości. Po krótkiej chwili możesz kontynuować jazdę, a na konto wpadają ci punkty. Jeśli teraz szybko złożysz jakieś combo, zdobyte na początku punkty mocno zapoczątkują. To kolejny całkiem interesujący pomysł. Kolejną nowinką jest tagowanie miejscówek za pomocą farby w sprayu. Takie akcje możesz wykonać w trybie „na nogach”, ale jest to w zasadzie tylko bajer wyko-

rzystywany w niektórych zadaniach. Niemniej fakt należy odnotować. Z ważniejszych rzeczy masz jeszcze tryb Slow Motion, który możesz uaktywnić, gdy naciśniesz pasek Special. Znowu masz do czynienia w zasadzie jedynie z ciekawostką, niemniej oglądanie trików w zwolnionym tempie pozwala podziwiać złożone i dopracowane animacje. Jest to również pomoc dla początkujących graczy.

## Nie od razu deska zbudowano

Analizując Tony Hawk's Underground 2, można powiedzieć, że jest to jedna z najlepszych gier o skaterboardingu. W tym celu nie wystarczyło tylko stworzyć realistycznej fizyki i precyzyjnych animacji, ale także wprowadzić wiele nowych mechanik i trybów gry. Dzięki temu gra jest nie tylko dla doświadczonych graczy, ale także dla początkujących. W tym celu warto wspomnieć o trybie „na nogach”, który pozwala na wykonanie akcji, które wcześniej były niemożliwe. To wszystko sprawia, że Tony Hawk's Underground 2 jest jedną z najlepszych gier o skaterboardingu na rynku.

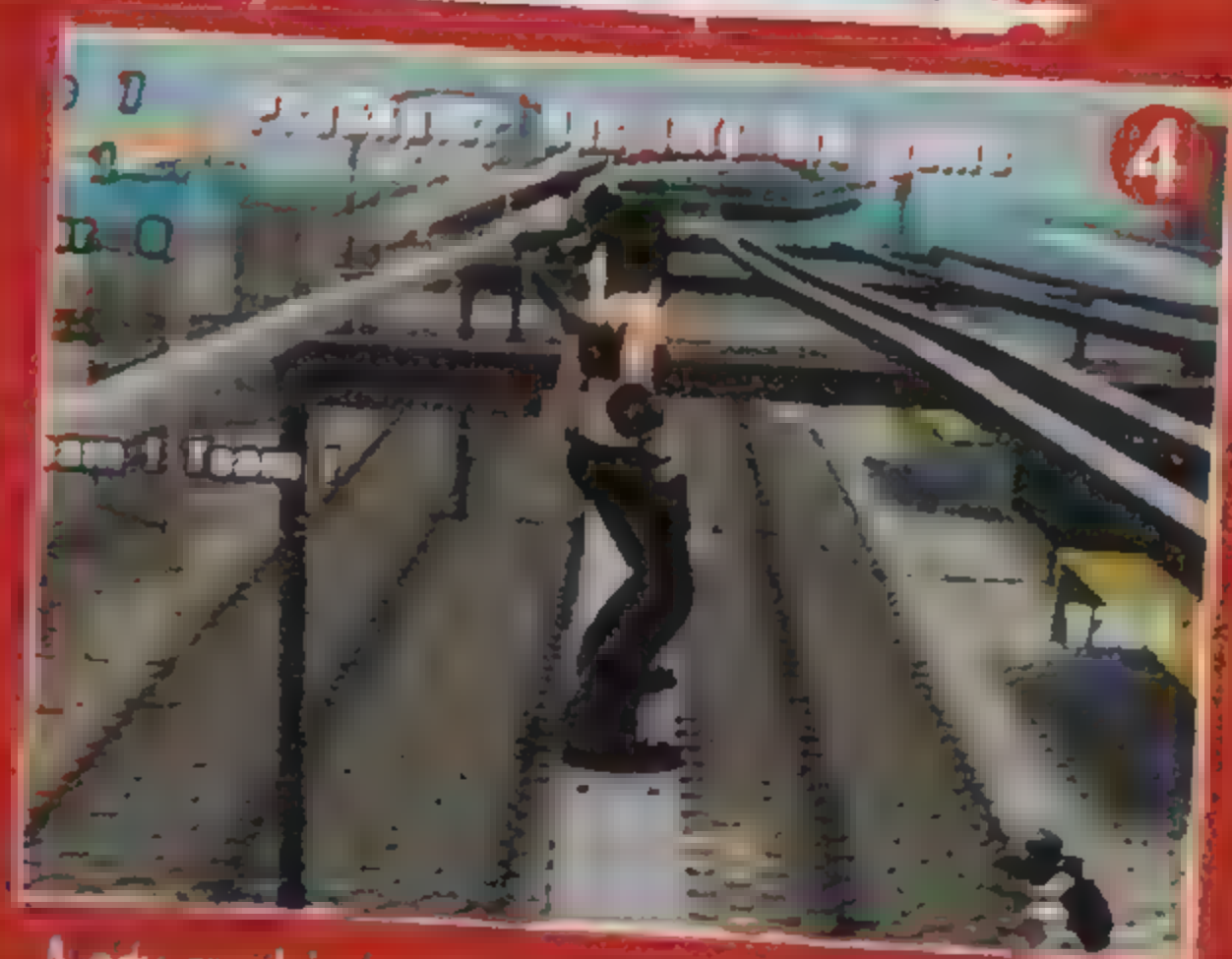


Miejscówki zmieniają się jak w kalejdoskopie. Zaczynasz jako totalny noob od treningu w skateparku.



Po chwili możesz jako Wee-Man szaleć po centrum Bostonu. Ładnie tu i jakieś gładkie poręcze!

Europa? Żaden problem, Barcelona jest rajem dla fanów długich grindów i wysokich flipów



A gdy znudzi cię samotna gra, rzucasz to w cholerę i wbijasz się na któryś z sieciowych serwerów. Fani elektronicznego skateboardingu

którzy będą mieli więcej czasu, by spokojnie wyegzekwować kolejne triki, skleić je w kombosa i wyróżnić maską o vert przy lądowaniu.

### A fuj, co za mordencje

Co mi się w nowym THUG'u nie podoba, to grafika. Na konsolach jeszcze to jakoś wygląda, ale na pececie jest biednie. Okrutnie mnie wkurzają krzywe, niedopracowane mordy słynnych skaterów i zaburzone proporcje ciała, co widać szczególnie na cut-scenkach. Pan Hawk wygląda jak pryszczaty gimnazjalista, a Bam dostał facjatę taniego zula. Nie powiem, że są do siebie zupełnie niepodobni, niemniej w TV prezentują się jakoś lepiej. Być może tak miało być, ale mi się nie podoba i już! Zastrzeżenia mam również do niezbyt ostrych i cukierkowych tekstur. Brakuje także ładniejszych efektów świetlnych i sporej ilości detali. Nie to, że jest jakoś plastikowo, ale mogłoby być lepiej. Podoba mi się natomiast design miejscówek, jak zwykle zresztą. Są rozległe, bardzo zróżnicowane i obfitują w elementy, które można rozpieprzyć w drobny mak – podtytuł do czegoś zobowiązuje. Rampy, quarterpipe'y, poręcze, murki, funboksy, krawężniki, ławeczki, fontanny, skarpy, platformy – wszystko aż się prosi, żeby po tym grindować, młócić graby, napierniczać przednie flipy i wyciskać manuały. Dodatkowo, całość została ustawiona w takim stężeniu i takiej konfiguracji, że kombosy kleją się nie-

mał same, a najlepsi zawodnicy wyrzyszą układy za kilkanaście milionów punktów i więcej. Jeśli więc zapomnieć na chwilę o lekko niedzisiejszej grafice (na którą zresztą zwracasz uwagę przez pierwsze parę godzin), to za sprawą doskonałej architektury ogólny design poziomów trzeba zaliczyć na plus.

Demolce otoczenia za pomocą kawałka sklejki z kółkami towarzyszy przyjemna muzyka. W sumie kilkadziesiąt utworów, wśród których znalazły się nagrania zarówno zespołu Metallica, jak i Franka Sinatry. Owszem, masz tu ogromną różnorodność stylów, prawdziwy koktajl, ale zawsze jest to muzyka na poziomie. A niechciane tracki można sobie wyłączyć w menu.

### Stare-nowe tryby

Wracając do samej gry – oprócz trybu „przygodowego”, autorzy wrzucili opcję Classic Mode, czyli powrót do dobrze znanych rozwiązań z pierwszych części serii. Timer odliczający 2

minuty, zestaw zadań do wykonania, my, deska i miejscówka. Żadnych udręnień! W Classic Mode możesz śmigać po miejscówkach znanych z trybu głównego, są również lokacje znane z poprzednich części serii. Jest OK, tylko szkoda, że nie pokuszono się o zaprojektowanie kilku, choćby małych, skateparków specjalnie dla tego trybu. W efekcie ma się wrażenie, że Classic Mode powstał na chybkę, aby tylko był.

### Wklej swą gębę

Kazikiem motywem okazuje się natomiast możliwość obdarowania skatera swoją własną facjatą. Wystarczy do tego cyfrowa fotka, którą przycinasz do rozdzielczości 128x128 i importujesz do gry z poziomu launchera. Efekt może nie jest idealny, ale nie ma to jak roztrzaskać własną twarz o marmurowe schody.

Z rzeczy wartych wspomnienia jest też tryb Multiplayer, w którym wraz z innymi popaprańcami z całego świata

możesz dusić triki w kilku różnych trybach. Do tego dochodzi przyjemny split-screen, dzięki któremu możesz powalczyć z kolegą jednocześnie na jednym komputerze.

Ogólnie rzecz biorąc, THUG2 to całkiem sympatyczna gra, warta polecenia szczególnie tym, którzy zjedli zęby na poprzednim UNDERGROUNDZIE. Zwoleńcy starszokolnych rozwiązań również znajdą tu coś dla siebie. Laicy natomiast zostaną rzućni prosto na głęboką wodę, przy czym przystępny tutorial pomoże im opanować podstawy systemu trków. W sumie tytuł dla szerokiego audytorium – nie za łatwy, nie za trudny, a przy tym grywalny. Szkoda tylko, że kluczowych zmian praktycznie zabrakło.



Mechanika gry nie zmieniła się prawie ani o jotę. Wciąż najważniejszy jest balans i wycucie czasu



Akcje w zwolnionym tempie pozwalają delektować się pierwszorzędą animacją trików. Mniem!

## Tony Hawk's Underground 2

Sportowa

\* Wymagania sprzętowe:  
Processor 1.6 GHz,  
256 MB RAM, 2.5 GB HDD

\* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN  
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

\* Neversoft / LEM

\* [www.act.vision.com/microsite/thug2](http://www.act.vision.com/microsite/thug2)

Dopracowany system  
czyszczenia trków.  
humor soundtrack

Braki w oprowie, nie-  
wiele naprawde stot-  
nych zmian

Grafika

Dźwięk

Frajda

4

5

5

THUG2 nie przynosi wielu nowinek w stosunku do poprzedniej części, niemniej to wciąż dopracowana i grywalna deseczka.

5-

99.00



# ARMIES OF EXIGO

**C**zy zdajesz sobie sprawę, ile to cztery minuty i jak wiele można zrobić przez ten czas? Myślę, że odpowiedź na to pytanie znajdziesz grając w ARMIES OF EXIGO, a raczej nie grając, tylko czekając na wczytywanie się zapisanej gry. Oczywiście czasami następuje to szybciej, na przykład już po dwóch minutach, ale cztery minuty oczekiwania też nie są niczym dziwnym. Co prawda ARMIES OF EXIGO testowałem na komputerze Athlon 2.0 GHz z 512 MB RAM, ale skoro autorzy podają, iż wymagania minimalne to 700 MHz i 128 MB RAM, gra powinna śmigać tak szybko jak połączenie Speedy Gonzalesa ze Strusiem Pędziwiatrem. Przyznam, że ten niewiarygodnie długi czas wczytywania (oraz czas wychodzenia do menu i wychodzenia z programu) skutecznie popsuł mi zabawę i zniechęcił do gry. Jest tylko jedno „ale”. Od firmy Electronic Arts otrzymaliśmy przeznaczoną do recenzji wersję beta (czyli testową). Nie wierzę, by rzecz nie została popra-

**Gra została stworzona m.in. przez najlepszych graczy ze światowej ligi STARCRAFTA. Czy to wystarczy, by odnieść sukces?**

wiona w wersji ostatecznej. Jeśli jednak tak się nie stanie, możesz od mojej oceny za grywalność odjąć co najmniej jeden punkt.

## Trójkąt niemiłosny

W EXIGO żyły sobie przeróżne rasy: z jednej strony ludzie, krasnoludy czy gnomy, z drugiej ogry, trolle lub gobliny. Powiedzieć, że rasy te kochały się szaleńczą miłością, byłoby grubą przesadą. Jednak w przerwach pomiędzy konfliktami potrafiły ze sobą jakoś, lepiej lub gorzej, współżyć (tylko proszę bez skojarzeń!). Ale nagle pojawiła się trzecia siła. Oto ze skrytych w wiecznym mroku podziemi wypetziła nowa potęga. Byli to Potępieni – stwory żyjące w ciemnościach i rządzące się prawami niezrozumiałymi dla żadnej z ras zamieszkujących powierzchnię.

I w tym momencie zaczyna się

wojna. W czasie jej trwania nie wszystko ułoży się według zasady „czarne jest czarne, a białe jest białe”. Ludzie zdradzą ludzi, wodzowie orków zaatakują swych pobratymców, trwać będą bratobójcze walki, którym z satysfakcją przyglądają się istoty żyjące w podziemiach. Bardzo ważne jest to, że każda z frakcji dysponuje zróżnicowanymi możliwościami. Najbardziej „odjechani” są Potępieni, którzy momentami do złudzenia przypominali mi Zergów ze STARCRAFTA. Zresztą społeczność ta uformowana jest na podobnej zasadzie „roju”.

## Trzy kampanie

EXIGO jest grą całkiem rozbudowaną. Będziesz miał okazję wziąć udział w trzech kam-

paniach (każda liczy 12 scenariuszy), sterując siłami Imperium, Bestii oraz Przeklętych. W większości misji schemat jest podobny: zbieraj surowce, rozbuduj bazę, dokonaj ulepszeń jednostek, zbij armię i ruszaj, by zniszczyć wroga. Ale w niektórych scenariuszach trzeba sobie poradzić bez bazy, surowców i ciągłych dostaw rekruta, dysponując tylko oddziałami otrzymanymi na początku rozgrywki. Co ciekawe, część misji toczy się na dwóch poziomach: pod ziemią oraz na jej powierzchni.

Jak w każdym RTS'ie, najważniejszą sprawą jest opanowanie przejść – mostów lub leśnych i górskich prześwitów

## Strony konfliktu



W ARMIES OF EXIGO rywalizują ze sobą Imperium (2), Bestie (3) oraz Potępieni (1), którzy niebezpiecznie wyłonił się z ciemności podziemnego świata. Jednak twoje wojska matką się również na neutralnych wrogów (4). Mogą to być np. monstrualne pajaki...



## PORADY:

1. Zwróć się w ciemność, przyciemnij sobie okulary albo spójrz, które przetrzys czekają na każde wyczyszczenie się programu.  
2. W misjach z bieżącym czasem rozpoczynaj produkcję peonów, wydobywaj surowce, a potem rekrutację wojska. Atak na drugie miasto zwykle następuje błyskawicznie, więc musisz być dobrze przygotowany.  
3. Uwzględni przetrzys, jakie są specjalne właściwości jednostek i wykorzystaj je na dołku wojny. Na przykład Imperium pomaga ci przetrwać niejedną bitwę, a roble Potępnymy umożliwiają zaskakowanie spod ziemi każdego niespodziewającego się przeciwnika.

Ostatecznym celem jest zniszczenie miasta – bazy wroga. Budynki zwykle upadają błyskawicznie.

W niektórych misjach bardzo ważne jest odnalezienie skarbów. Skrzynie mogą zawierać np. miksturę uzdrawiającą wojska.

gotowaną obronę. Na szczęście program spisyje się w miarę dobrze, jeśli chodzi o zarządzanie twoimi wojskami. Armia automatycznie ustawia się w szyku: na pierwszej linii wojownicy przygotowani do walki wręcz, na drugiej jednostki miotające, na trzeciej uzdrawiacze. Gorzej jest z przemieszczaniem się. Jeśli każesz armii iść na drugi koniec

mapy, to możesz być pewien, że zwarty oddział zamieni się w rozciągnięty na dużej przestrzeni sznureczek. Generalnie jednak Sztuczna Inteligencja w ARMIES OF EXIGO wypada o wiele lepiej niż w dużej części RTS'ów, w jakie miałem przyjemność lub nieprzyjemność grać.

## Bohater rządzi

Ogromną rolę w ARMIES OF EXIGO odgrywają bohaterowie, dowodzący siłami poszczególnych ras. Zwykle dysponują oni nie tylko sporą siłą, ale również fantastycznymi umiejętnościami specjalnymi, pozwalającymi im zniszczyć lub unieruchomić wielu żołnierzy wroga za pomocą jednego czar. I o bohatera takiego musisz szczególnie dbać, gdyż jego śmierć jest równoznaczna z zakończeniem scenariusza.

klęską. Bohaterowie, pomimo że dużo silniejsi od zwykłych jednostek, nie powinni jednak być traktowani jak samodzielna armia. Bo przecież stare łacińskie przysłowie mówi (w wolnym przekładzie): „I Herkules dupa, kiedy ludu kupa”. W czasie gry nie zawsze dysponujesz tym samym bohaterem. Na przykład w misji Imperium zdarza się sytuacja, że twój główny heros dostaje się do niewoli i musisz wyzwolić go z opresji, stawiając na czele swojej armii innego wodza.

## Zady i walety

ARMIES OF EXIGO została świetnie przygotowana od strony audiowizualnej. Doskonale dobrano aktorów grających podstawowe role (zwłaszcza podobał mi się głos wodza orków), przygotowano nastrojową, trochę pompatyczną (ale w tym wypadku pasuje świetnie) ścieżkę dźwiękową. Budynki, elementy scenografii oraz jednostki zostały pieczołowicie dopracowane, stworzono też bardzo sugestywną grę światła i cieni.

Przejdźmy teraz do wad (czy raczej zadoń). Absolut-

nie skandaliczny jest fakt, że można zaznaczyć zaledwie piętnaście jednostek w jednym zgrupowaniu! A przecież w tej grze mogą się spotkać armie liczące sporo ponad stu żołnierzy. I takie rozwiązanie z całą pewnością nie ułatwia sterowania wojskami. Jednak podstawową wadą EXIGO (oprócz tego upiornego czasu wczytywania programu) jest sztapnowość rozwiązań. Owszem, znajdziesz tu różne fajne rozwiązania, jak podział świata na podziemny i naziemny, czy interesujące umiejętności specjalne jednostek (dosiadanie żubrów, zamrażanie, paraliżowanie, przekopywanie się pod ziemią), ale... Ale to wszystko już było. W ARMIES OF EXIGO nie ma ani krzty nowatorstwa. To powtórka ogranych już schematów. Tylko czy to naprawdę taka straszna wada? Przecież obraz stworzony przez kopistę może być równie atrakcyjny dla oka jak oryginał. Jasne, że wartości oryginału mieć nie będzie, ale popatrzeć zawsze można...

## Armies of Exigo

RTS

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 700 MHz,  
128 MB RAM, 2 GB HDD

\* Gra na platformy: PC  
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

\* Electronic Arts / EA Polska  
\* www.eagames.com

Trzy różniowane  
strony konfliktu,  
wygodny interfejs

Nieludsko długi czas  
wczytywania sztapna  
rozwiązań

Grafika

Dźwięk

Fajda

Akcja ARMIES OF EXIGO toczy się na dwóch poziomach – na powierzchni i w spowitym ciemnością świecie podziemi.

Gra, w której nie  
ma nic nowego  
(RTS do potęgi!),  
a jednak intryguje.  
Robota sprawnych  
rzemieślników bez podążu  
do mistrzostwa



# LEISURE SUIT LARRY

## — MAGNA CUM LAUDE —

**Wyrywanie lasek  
jeszcze nigdy nie było takie proste!**

**N**owa odsłona LEISURE SUIT LARRY została pozbawiona numeru 8, który jej się prawowicie należał. Zapewne stało się tak, ponieważ wysoka liczba może zacząć kojarzyć się z brazylijskim serialem. Na szczęście, to nie liczby decydują o poziomie gry.

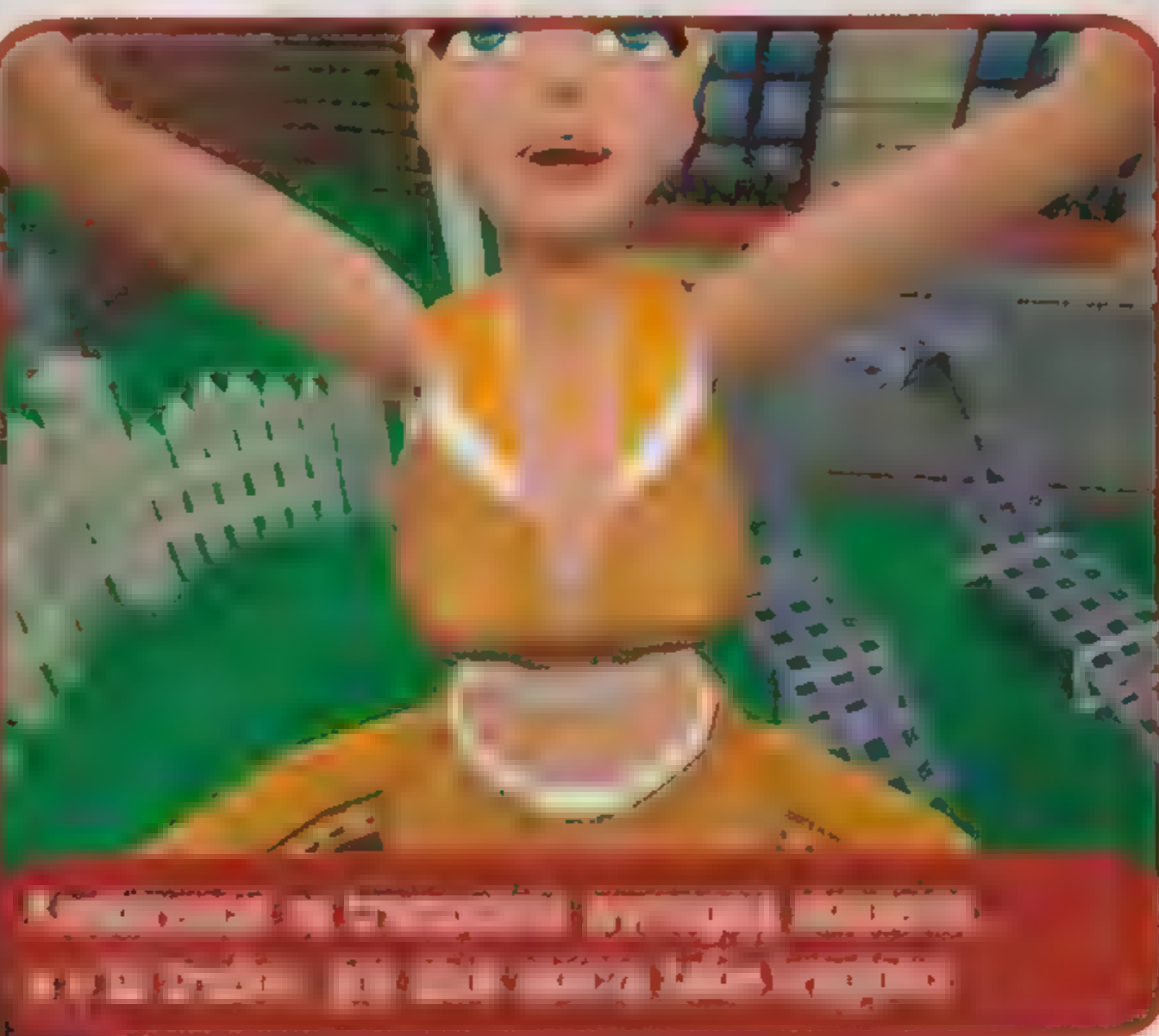
Bohaterem odsłony MAGNA CUM LAUDE nie jest już legendarny Larry Laffer. Zdziwiony? Zamiast niego na podbój wyrusza jego siostrzeniec, Larry Loveage, który ma identycznie przerośniętą głowę, dziwaczny sposób ubierania się oraz gigantyczne problemy z podrywaniem kobiet. Akcja rozgrywa się w studenckim kampusie – istnej dżungli, gdzie właśnie zawiłała ekipa nowego, randkowego programu telewizyjnego „Swingles”. Nagrodą w show jest serce jednej z 3 seksownych uczestniczek. Larry nie może przegapić takiej okazji! Aby dostać się do programu, musisz przekonać do siebie powabną kobietkę prowadzącą show, która najwyraźniej w świecie uważa cię za nieudacznika. Jako dowód swojej drapieżności masz przynieść fanty, otrzymane od miejscowych piękności.

Zasadniczą zmianą w serii jest wprowadzenie pełnego środowiska 3D, które doskonale sprawdza się przy kreowaniu wypukłości. Gorzej sprawa się ma

z twarzami pań – delikatnie mówiąc, niektóre straciły swój czar. Podstawowa zaleta 3D jest dość oczywista, możesz oglądać przedmioty i osoby z dowolnej strony.

Zbrodnią byłoby pominąć fakt, iż MCL bardzo niewiele ma wspólnego z rasową przygodówką. Zbieranie przedmiotów, manipulowanie nimi, główkowanie czy prowadzenie dialogów – tutaj tego nie ma. Rozgrywka sprowadza się do zwiedzania studenckiego kampusu, klikania na wszystko myszką oraz pokonywania minigier, przypominających proste gry z GameBoya.

MCL oferuje jedynie kilka rodzajów minigier – w efekcie będziesz zmuszony wielokrotnie rozwalać te same konkurencje. Podstawą wszelkiego podrywu jest gadka-szmatka. Nie dane ci jest samemu dobierać kwestie dialogowe, zamiast tego możesz sterować piemnikiem przez tor przeszkód. Tak, wiem, brzmi idiotycznie. Przeszkody symbolizują potknięcia w rozmowie, jak beknięcia, pierdnięcia, zagałanie się w biust i kilka innych. Kluczem do sukcesu jest zbieranie zielonych serduszek, symbolizujących udane teksty. Jeśli na koniec rozgrywki okaże się, iż udało ci się oczarować swoją ofiarę, możesz przejść do kolejnego etapu podrywu. Całość wpasowuje się w charakterystyczny szablon: zapoznanie się, wspólny taniec, upojenie alkoholem oraz zaproszenie do siebie. Kolejność minigier bywa różna, od czasu do czasu możesz trafić na niespodzianki w postaci zaborczego ojca i jego kolegów z kijami baseballowymi. Podsumowując, rozgrywka z wymagającej i satysfakcjonującej zamieniła się w banalną i niezmiernie nudną.



W produkcji MCL nie brał udział pomysłodawca całej serii przygód Larry'ego Laffera, czyli Al Lowe. Podobno powodem takiej decyzji były słabe wyniki finansowe Vivendi Universal – w efekcie zrezygnowano ze współpracy z około 350 pracownikami. Jak dla mnie, taka kolej rzeczy to duży błąd, gdyż LARRY wiele na tym stracił.

Miłośnicy przygódówek powinni trzymać się z daleka od MCL, gdyż nie znajdą tutaj nic dla siebie. Gra kryje w sobie dużo szowinistycznego humoru, który nie wszystkim musi przypaść do gustu. Jeśli jednak to ci nie przeszkadza i lubisz przyglądać się animowanym piersiom na dużych zbliżeniach, gra z pewnością przypadnie ci do gustu.



### Nude Patch!

W poprzedniej odsłonie gry, Larry Laffer musiał zdobyć serce jednej z trzech piękności, aby móc przejść do kolejnego etapu gry. W tej odsłonie, Larry Loveage musi zdobyć serce jednej z trzech piękności, aby móc przejść do kolejnego etapu gry. W tej odsłonie, Larry Loveage musi zdobyć serce jednej z trzech piękności, aby móc przejść do kolejnego etapu gry.



### Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Zręcznościowa / Przygodowa

**\* Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 800 MHz,  
256 MB RAM, 3 GB HDD

**\* Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

**\* High Voltage / Cenega Polska**

**\* <http://www.leisuresuitlarry.com/>**

Humor, niezłe panienki,  
świetne udźwiękowienie,  
dodatkowe bonusy

Nudne i powtarzalne minigry,  
banalne podrywki,  
mało przygód.

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

5

3

Nowy LARRY to odcięcie od klimatu całej serii – to już nie jest przygodówka. Jak ci się to podoba?



# Nasz Mistrz Rajdowy

## Bogdan Choma poleca!

### Nowa Rewolucyjna Technologia „AI Sim-Tech”

Generuje wibracje, nawet w grach,  
które nigdy nie wibrowały pod DirectX.



Kompatybilne z:  
**PlayStation  
PlayStation 2  
PC USB**



#### Compressor Supreme & Evolution Wheel

- Kąt obrotu 180 stopni
- Kompatybilna ze wszystkimi grami
- W pełni programowalne przyciski
- Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny\*
- Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- Stylowa kolorystyka, dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- Wysuwany trzpień i 3 kąty pochyleń kolumny kierownicy
- Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami



Nie daj się nabrać  
**na podróbki.**  
Kup oryginał  
**w dobrej cenie!!!**



#### Phoenix Wireless Joypad



#### Dragon Pad

- W pełni programowalne przyciski
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu
- W pełni programowalna skrzynia biegów i hamulec ręczny\*
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu

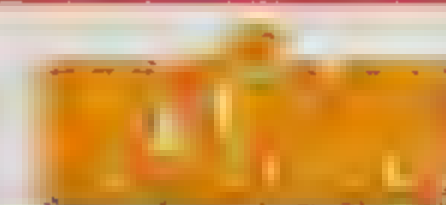
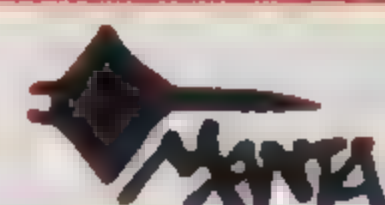


#### Universal Double Stick 2



#### Universal Double Stick 2

- W pełni programowalne przyciski
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu
- W pełni programowalna skrzynia biegów i hamulec ręczny\*
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu
- W pełni programowalne pedały hamulca i gazu







GIANT

## Trzy fury węgla do Truskawki, Heńka w Liazie pod Krasnystaw. Maniek niech pojedzie po wino...

**D**efinicja obrotu towarowego z zagranicą uległa dwa lata temu zmianie. Od tego czasu dobra objęte ograniczeniami obrotu można bez dodatkowych formalności przewozić tranzytem przez nasz kraj. Firmy transportowe i spedycyjne są z nowych uregulowań zadowolone. Część z nich, do niedawna borykająca się z kontyngentami taryfowymi, zwiększa też swą aktywność na rynku wewnętrznym. Po przystąpieniu Polski do Unii Europejskiej dało się również zaobserwować wzrost inwestycji reklamowych skierowanych do działów logistycznych największych lokalnych producentów.

Belkot? Cóż, jeśli tak uważasz, TRANSPORT GIANT na pewno ci się nie spodoba. Gra jest bowiem złożoną strategią ekonomiczną poświęconą problemom handlu, logistyki i spedycji właśnie. Przy okazji stanowi unowocze-

śnioną wersję stareńkiego TRANSPORT TYCOON. Dobre pomysły mieszają się w niej z przeciętnymi, zaś słaba oprawa techniczna momentami odstrasza. Fani przewozu towarów ciężarówkami, pociągami, statkami i samolotami nie mają jednak większego wyboru. Tej niszy żaden utalentowany producent gier nie zagospodarował.

W programie wcielasz się w prezesa małej firmy przewozowej i stopniowo ją rozbudowujesz. Zaczynasz w Stanach Zjednoczonych w roku 1850, kiedy to inwestujesz w dylizanse i inne „pierwotne” środki transportu. Tworzysz ogromne szlaki transportowe, wożąc np. drzewa do tartaku, z tych zaś drewno do fabryk. Uważnie śledzisz potrzeby miast, działania konkurentów i postęp techniczny. Inwestujesz w punkty przelazunkowe i przygotowujesz rozkłady jazdy dla swoich maszyn. W programie nie zabrakło naprawdę długich pociągów elektrycznych, ciężarówek z kilkoma przyczepami, autobusów, statków, zeppelinów, a nawet samolotów. Łącznie dostajesz około 130 pojazdów, a także 60 różnych produktów do przewożenia. Zabawa kończy się w okolicach 2050 roku.



W programie dostępne są dwa stopnie trudności – łatwy (Stany Zjednoczone) i przeciętny (Europa). Samouczka niestety nie przewidziano, a instrukcja jest dość skromna. Miłą niespodzianką stanowi scenariusz „Europa Centralna”, w którym na mapie pojawiają się typowo polskie miasta, takie jak Wrocław, Poznań czy Łódź. Inne misje opowiadają o przy-

gotowaniach do olimpiady bądź wspieraniu rozwoju niewielkiego miasteczka. Można też grać w trybie swobodnym, gdzie żadnych narzuconych z góry celów nie ma – „wystarczy” zarabiać pieniądze. Szkoda tylko, że Sztuczna Inteligencja jednostek kuleje. Pojazdy nieraz gubią się na szlaku, a interfejs nie należy do najwygodniejszych. Ewidentną wadą programu jest rów-

nież jego oprawa techniczna. Stareńki silnik graficzny operuje grafiką 2D i generuje schematyczne miasta oraz słabo animowane pojazdy. Niektóre budynki zupełnie nie pasują do epoki, w których się pojawiają. Mapy można co prawda zoomować, ale na zbliżeniu wszystkie większe obiekty wyglądają jak rozmyte plamy. Z kolei przygrywające w tle melodie nudzą się z szybkością płonącej nitrogliceryny.

Z pewnością TRANSPORT GIANT to pozycja dużo bardziej złożona niż tysiące obecnych na rynku strategii ekonomicznych, takich chociażby jak SHRINE CIRCUS TYCOON czy ZOO EMPIRE. Z drugiej strony, program jest niedopracowany, nudny, brzydki i denerwujący. Je-



go autorzy nie musieli się jednak wysilać – wiedzieli, że trafili w bardzo dużą niszę rynkową. Odniesli komercyjny sukces i w chwili obecnej planują dodatek DOWN UNDER, opowiadający o trudnościach logistycznych, z jakimi spotykają się mieszkańcy Australii. Kangury wskazujące na drogę, pijane miśki koala, dziobaki, te sprawy...



Dworzec sprzed 100 lat, fabryka równie stara, a obok nowoczesne biurowca.

### Transport Giant

Strategia ekonomiczna

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 500 MHz,  
64 MB RAM, 700 MB HDD

\* **Gra na platformy:** PC  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* **JoWood**  
\* [www.transportgiant.com](http://www.transportgiant.com)

Złożona rozgrywka,  
dużo środków  
transportu

Przestarzała grafika,  
wsteczność

**Grafika** 3+ **Dźwięk** 3+ **Fajda** 4

Budujesz największe przedsiębiorstwo przewozowe na świecie. Wolałbyś jednak zwinąć z biura i postrzelać do kosmitów...

3+

Cena 19.90\$



# cd-r

# dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California  
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

## 1-56

MULTISPEED

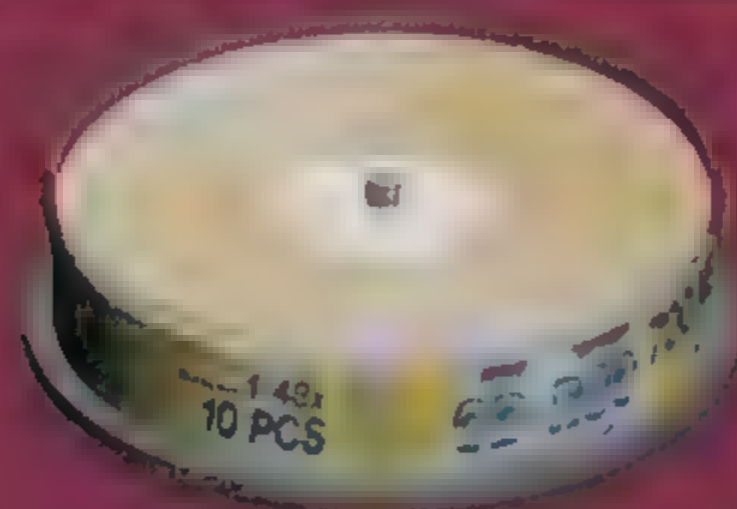
**Dyskietki**  
10 PCS



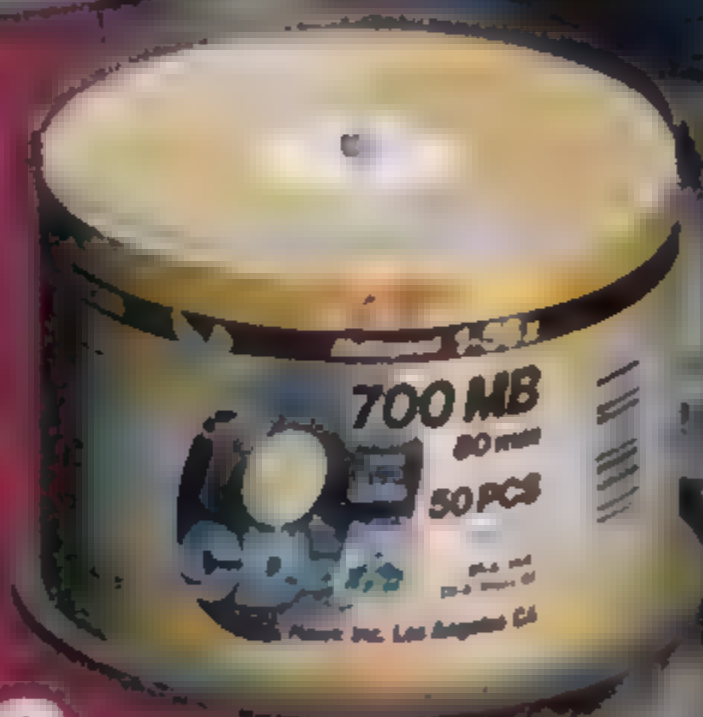
**Cake**  
25 CD-R



**Cake**  
10 CD-R



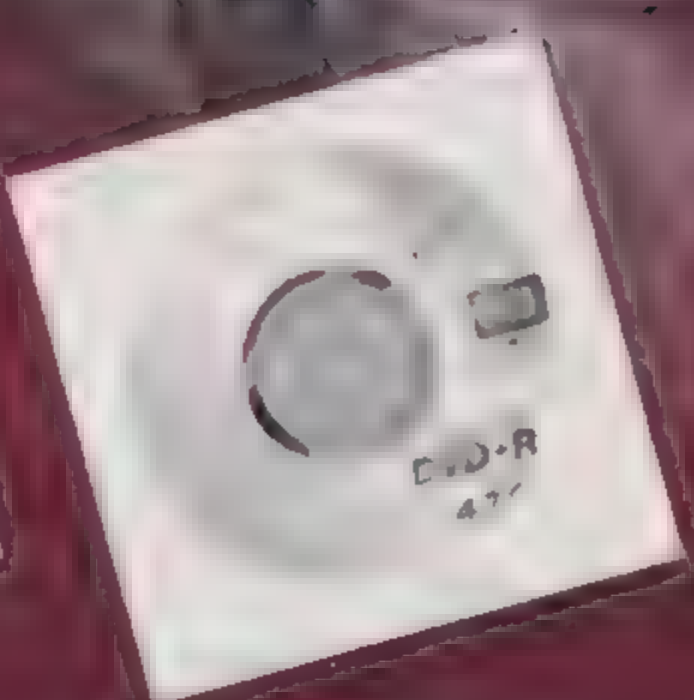
**Cake**  
50 CD-R



**CD-R**  
w kopercie



**DVD-R**  
w kopercie



**DVD+R**  
w kopercie

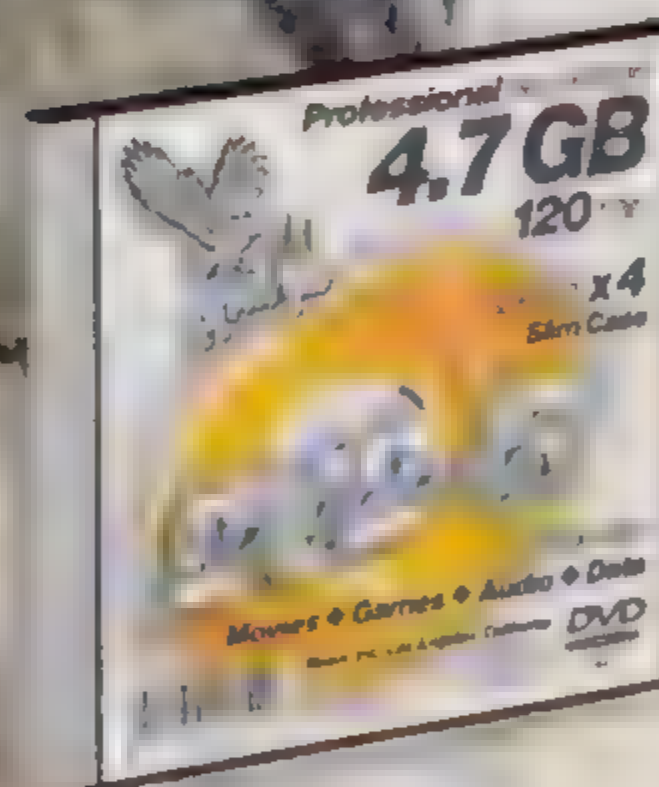
**Szukaj w sklepach  
na terenie całego kraju!**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:  
[www.ultima.pl](http://www.ultima.pl), e-mail: [adam@ultima.pl](mailto:adam@ultima.pl)  
tel. (22) 654-60-43

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa  
kontakt: tel. +48 22 332 34 50, fax +48 22 332 34 60  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)

## Wypali! Na pewno!

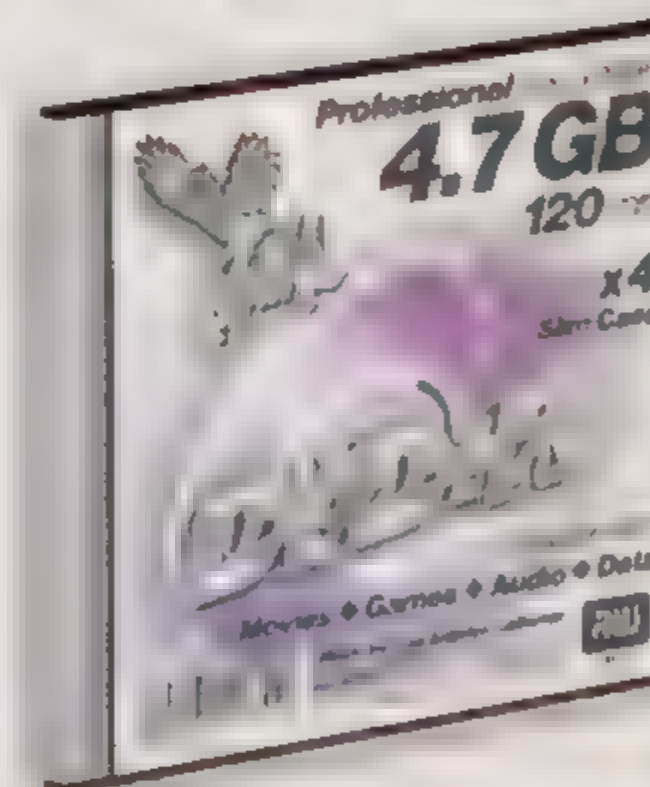
- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R



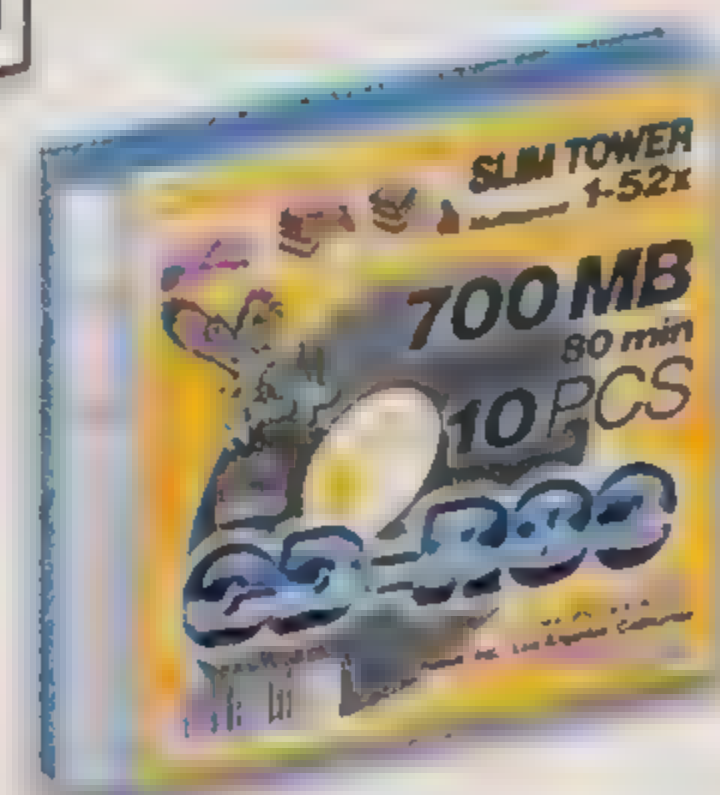
**DVD-R x4**  
**Wypalisz**  
**4.7GB**



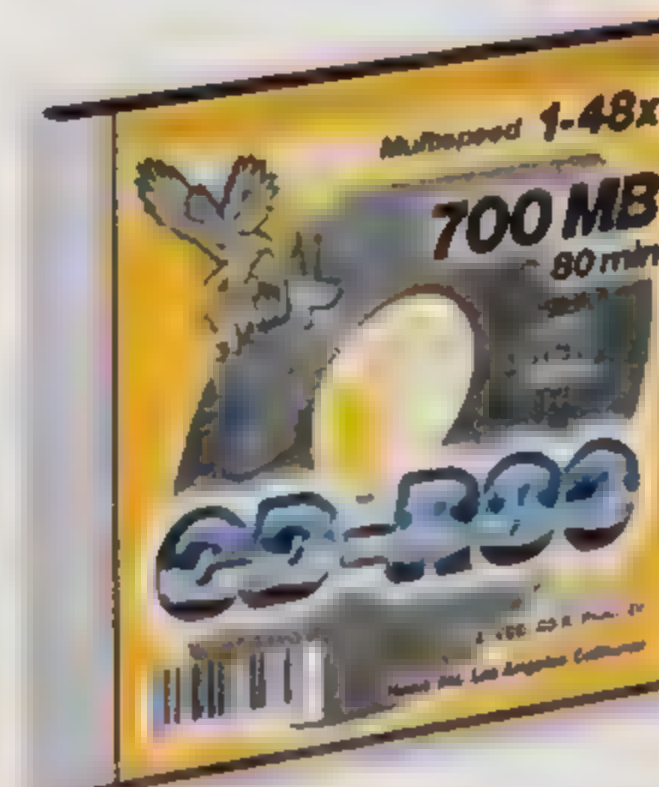
**DVD+R x4**



**Slim  
Tower**  
10 PCS



**Slim  
Case**  
1 PCS



### CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1  
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm  
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro  
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

### DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0  
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm  
Grubość: 1,2 mm +0,3 -0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)  
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan  
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywotność: 100 lat  
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW  
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV



Ekwyłaj liczydo w dłoń i kombinuj, jak zostać potentatem w światowym handlu

# Port Royale 2



rozgrywa się w XVII wieku na Karaibach, gdzie 4 potężne nacje (Anglicy, Francuzi, Hiszpanie oraz Holendrzy) walczą o dominację nad tym bogatym zakątkiem świata. Przez większość czasu zajmujesz się handlem, produkcją oraz dystrybucją swoich dóbr. Piractwo, kaperstwo oraz gigantyczne bitwy morskie to jedynie dodatek do sedna rozgrywki – lukier na świeżym pączku.

Handel opiera się na 19 towarach (cukier, bawelna, liny, rum itp.), z czego 16 produkowanych jest na miejscu, a 3 transportowane z Europy. System wymiany bazuje na zasadzie popytu i podaży. Im więcej danego towaru znajduje się w mieście, tym taniej możesz go kupić. Analogicznie, im mniej towaru, tym wyższa będzie jego cena. Aby się wzbogacić, musisz wykorzystywać te różnice. **Pieniądze pozwolą ci rozbudowywać konwoje, najmować dodatkowych kapitanów, a nawet rozpocząć własną produkcję.** Oczywiście, inni handlarze oraz losowe wydarzenia jak sztormy, plagi, wojny czy piraci będą ci przeszkadzać.

Rosnąca fortuna podniesie natomiast twoją ran-

gę, co umożliwi ci powiększenie floty (maksymalnie 10 konwojów po 10 statków) i otrzymywanie specjalnych misji od gubernatorów oraz wicekrólów różnych nacji. W późniejszej fazie gry masz szansę odnaleźć wybrankę swego serca, przejąć miasta w imieniu jednej z nacji czy też rozprawić się ze sławnymi piratami.

PR2 wprawia wielu graczy w zakłopotanie. Nie ma to nic wspólnego z poziomem trudności rozgrywki – problemy sprawia rozbudowany interfejs. Autorzy spostrzegli ten słaby punkt zabawy, dlatego też gra oferuje 8 wielogodzinnych scenariuszy samouczka. Rozegranie niektórych zajmuje nawet godzinę! Jednak prawdziwą radochę gwarantuje dopiero tryb wolnej gry, gdzie nikt nie mówi ci, co masz dalej robić.

W moim odczuciu największą wadą PR2 2 jest system rozgrywania morskich bitew. W danej chwili możesz dowodzić tylko jednym okrętem. I tak, kiedy twoja flota składająca się z 5 okrętów liniowych zostanie zaatakowana przez identyczną flotę wroga, zostaniesz zmuszony do prowadzenia walki w układzie 1 do 5. Komputer prowadzi 5 jednostek jednocześnie, ty sterujesz tylko jednym statkiem, a reszta czeka ukryta. Dopiero po zatonięciu bądź ucieczce danego okrętu, możesz wystawić do walki kolejny. Takie rozwiązanie nie jest ani realistyczne, ani uczciwe!

PR2 otrzymało pełną lokalizację na język polski. Wszystkie, nawet najdrobniejsze elementy gry zostały przetłumaczone. Styl oraz terminologia polskiego wydania wskazują na pełen profesjonalizm dystrybutora. Jedyłą nieścisłość zauważyłem w nazewnictwie niektórych dóbr. W jednej z misji pro-

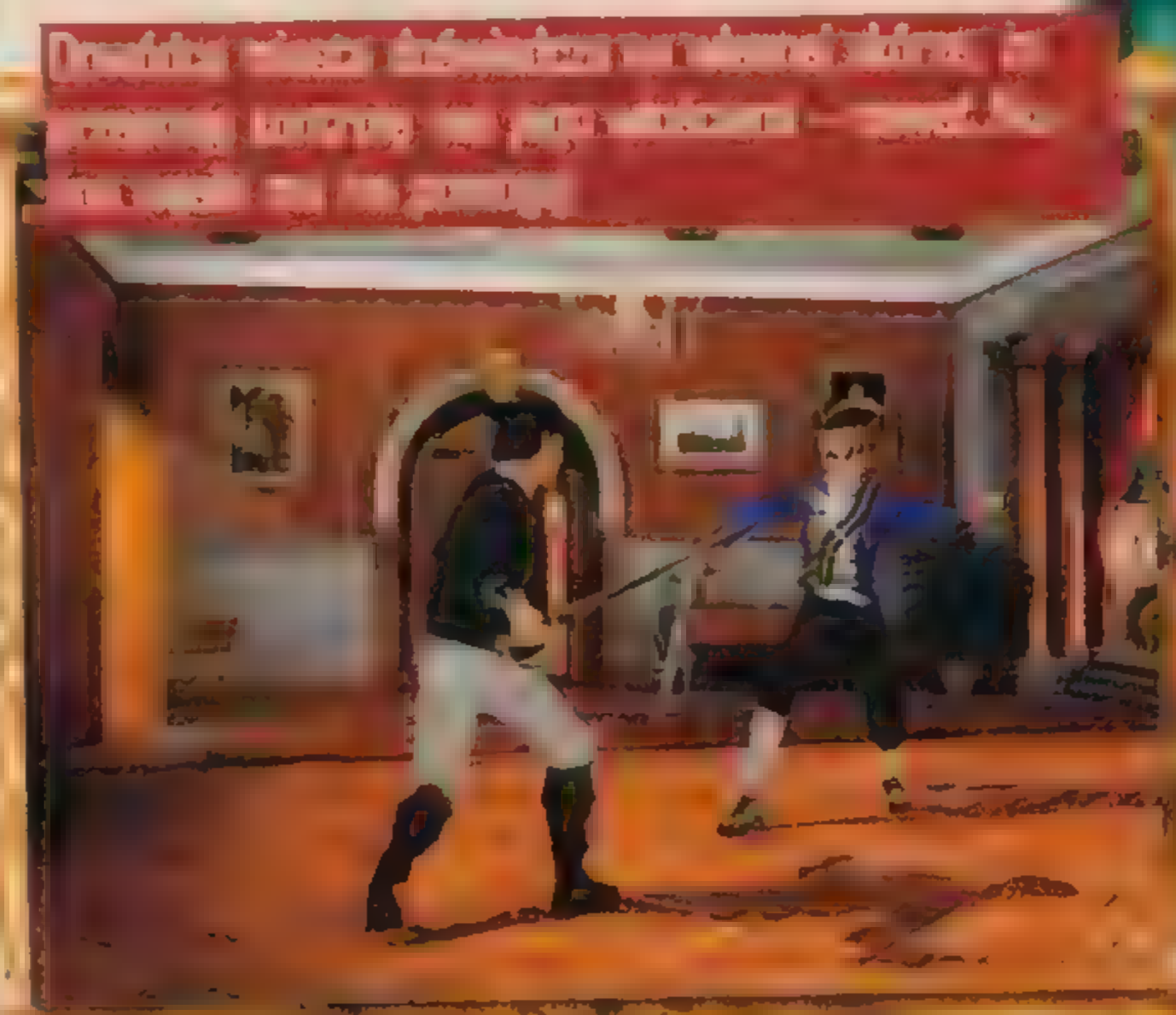
## Jak pokonać wroga?

Konwoje wojskowe to najpotężniejsi przeciwnicy w grze. Pokonanie ich wymaga nie ładu umiejętności oraz doskonałej floty. Trik polega na wykorzystaniu innego, sprzymierzonego konwoju jako mięsa armatniego. Najpierw odszukaj zaprzyjaźnionych wojsków, a potem podążaj za nimi, aż natrafisz na wrogi konwój. Poczekaj aż działami przemówią sobie do kłębów. Prawie zawsze z takiej potyczki obie strony wychodzą mocno uszczuplone liczebnie. I o to chodzi! W tym momencie sam przeprowadź atak na nieprzyjacielski konwój. Zmieszany przeciwnik okaże się o niebo przystępniejszy niż jego „świeża” wersja.

szono mnie o dostarczenie sukna, kiedy indziej towar ten nazywa się „ubrania”.

PR2 z pewnością nie zdoła nikogo olśnić grafiką czy udźwiękowieniem. Dzieje się tak z prostego powodu – gra korzysta z przestarzałego silnika, który łączy animowane tła z nałożonymi na nie obiektami 2D. Większość programistycznych wysiłków poszła na rozbudowanie rozgrywki, czyli karmę dla wygodniaków szarych komórek.

Z pewnością warto zaopatrzyć się w PR2, choć nowi PIRATES! też zapowiadają się niezwykle atrakcyjnie. W chwili obecnej PR2 to najciekawsza pozycja w swojej tematyce, ale pamiętajmy, że jej największy konkurent jeszcze nie wypłynął na szerokie wody.



## Port Royale 2

Strategia / Symulacja

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 750 MHz,  
256 MB RAM, 700 MB HDD

\* Gra na platformy: PC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Ascaron Entertainment / Cenega PL

\* <http://www.ascaron.com/gb/portroyale2/>

Rozbudowana rozgrywka, wolność wyboru

Archaiczna oprawa, dźwiękowy system bitew niezwykle czasochłonna

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

3

5

PR2 to mieszanka handlu, polityki, ekonomii oraz przygody – gra bogata w treść, choć niezbyt widowiskowa



## Extra gadżety na Twoją komórkę

# THE GALLERY

4.88 zł - 74266



Aby pobrać tapetę kolorową wyslij SMS o treści numer tapety 74266 (4,88 zł z VAT)

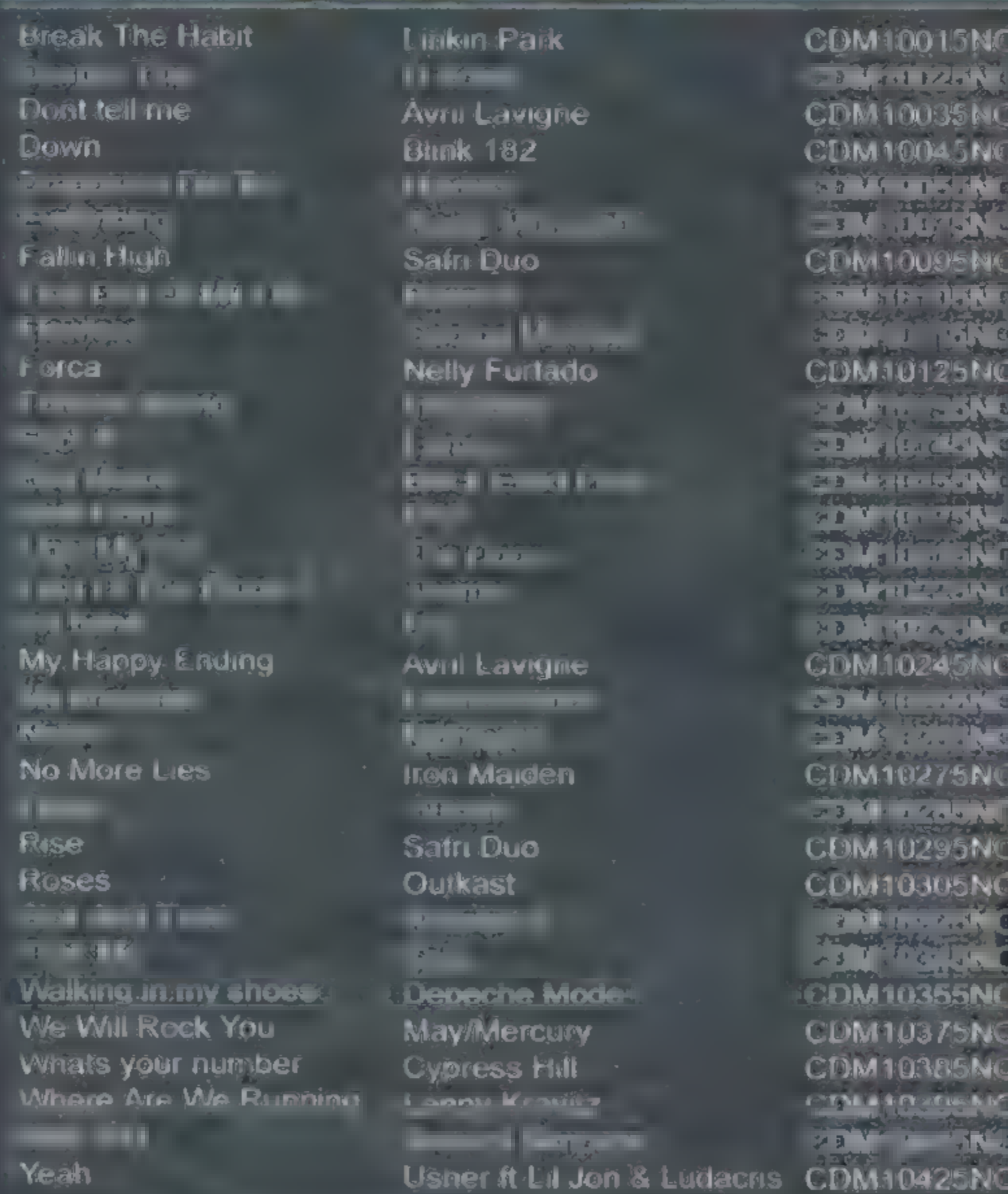
## MusicCorner: POLI

4.88 zł - 74266



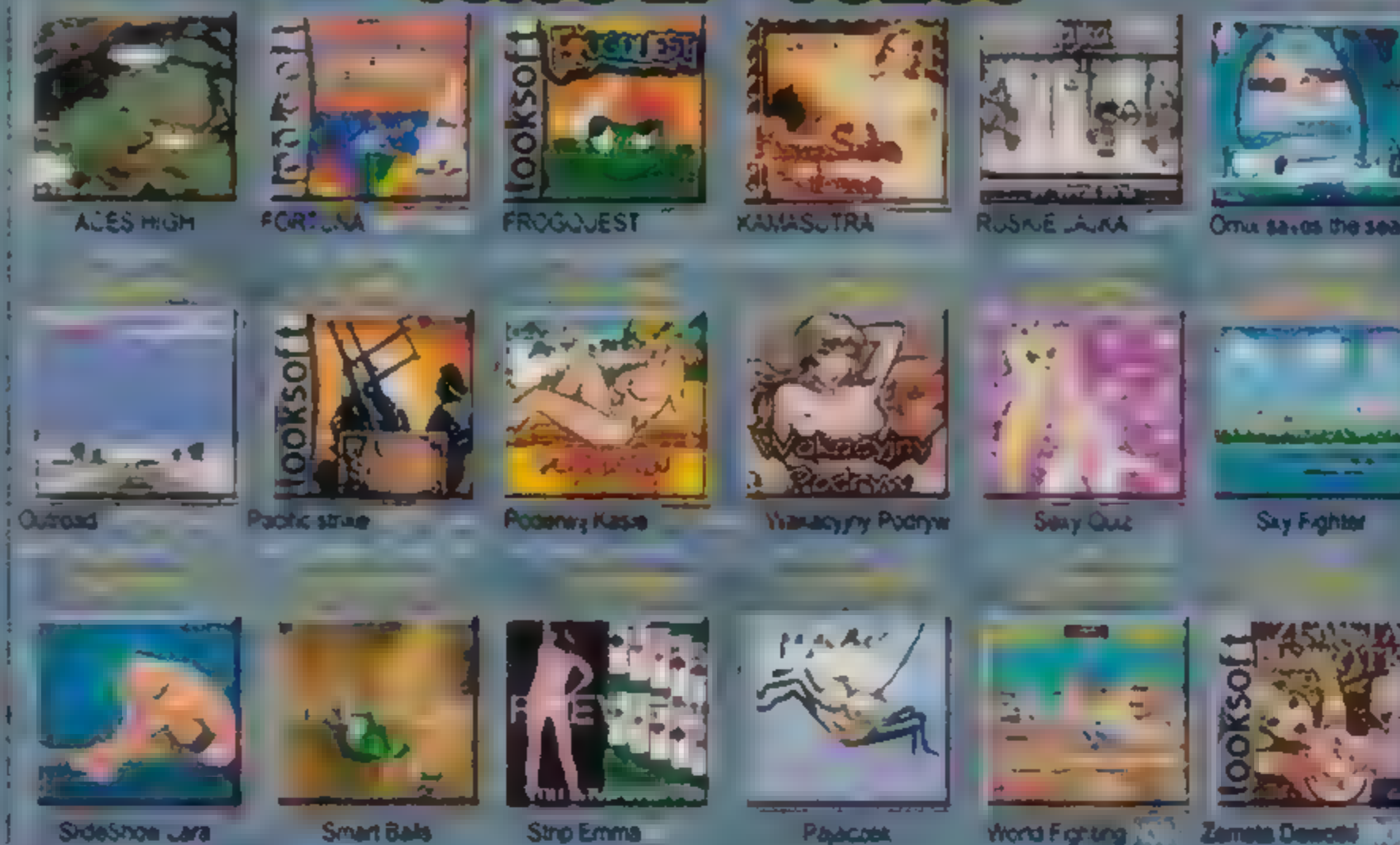
MusicCorner: MONO

2.44 zł - 72266



# GAMESTATION

**10.98 zł - 79266**



Aby pobrać grę, wyślij SMS o treści numer gry na numer 79266.

|                                     |                                      |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Nome: S101 S100                     | MOT3: Motorola V300, V500, V600, V80 |
| Nome: S500 S100 S100 S100 S100 S100 | SAM: Samsung S100 S100               |
| Nome: S100 S100 S100 S100 S100 S100 | SAM: Samsung S100 S100               |
| Nome: S100 S100 S100 S100 S100 S100 | SAM: Samsung S100 S100               |
| Nome: S100 S100 S100 S100 S100 S100 | SE: Sony Ericsson S100 S100          |

# POLSKIE HITY

**poli 3.66 zł - 7365 | mono 2.44 zł - 7265**

| POL    | MON    |                                 |
|--------|--------|---------------------------------|
| 032784 | 032748 | leber & manan , jedna z drog    |
| 032397 | 031981 | mandaryna , here i go again     |
| 031725 | 031719 | ivan i dellin , jej czarne oczy |
| 029707 | 030097 | liber , skarby                  |

**LOGOSY** Tylko dla  
244-1-72266 Nokia



**Dzwonki Polifoniczne SMS na numer 785 cena SMSa to  
tylko 3.66 zł.**

Wybrane modele telefonów SAMSUNG MOTOROLA,  
SIEMENS SONY ERICSSON ERICSSON NOKIA  
SAGEM PHILIPS obsługujących dzwonki w formacie  
midi lub smf (z opcją WAP

numer znajomego nr:  
04 78 01 500 50 570

©Pxxxxx: na numer 74266-1488 zł z VAT

Usługa dostępna dla posiadaczy telefonów

Aby pobrać dzwonek monofoniczny wyslij SMS o treści CDxxxxM na numer 72266 (2.44 zł z VAT.)

Usługa dostępna dla posiadaczy telefonów Nokia



Z poprzedniego artykułu dowiedziałeś się, do czego służy podstawowa komórka gry zorganizowanej, czyli twój lokalny sklep prowadzący Ligę MtG i organizujący oficjalne turnieje. Wbrew obietnicy nie dowiedziałeś się, jak zaaplikować tabletkę kotu. Wprawdzie miał być to dowcip, jednak w związku z lawiną pytań, którymi zasypali mnie koledzy z pracy posiadacze tych wspaniałych stworzeń i okoliczni weterynarze, ten ważki tekst został zamieszczony gdzieś na [www.isa.pl/magic](http://www.isa.pl/magic). Uwaga niespodzianka - do tekstu dołączony jest formularz z trzema prostymi pytaniami konkursowymi. Oto one:

1. Co ma wspólnego z kotami pierwszy artykuł z cyklu Magia pod kontrolą?

2. Ile jest kolorów w Magicu?

Hint: przy odpowiedzi na to pytanie nie należy uwzględniać artefaktów bo one są bezkolorowe, tylko biały, czarny, niebieski, czerwony i zielony. Mam nadzieję, że pomogłem.

3. Czy spell, którego target przy resolve nie jest już w playu, fizzluje? (he, he, he...)

No dobra, dla ułatwienia kilka możliwych odpowiedzi:

A - nie fizzluje, tylko zostaje skontrowany

B - fizzluje jak diabli

C - nie wiem

D - dwa kilo kaszanki wstrząsniecie

nie mieszane

And the winner is:  
Nie wiem



gdybys to wiedział, nie bylbys początkującym graczem. Zresztą, tak naprawdę to sam tego nie wiedziałem.

Wśród czytelników, którzy prawidłowo wypełnili formularz (ok., wystarczy prawidłowa odpowiedź na pierwsze 2 pytania) do 15 grudnia, rozlosujemy 10 zestawów dla dwóch graczy.

A teraz kilka słów o tym, jak przygotować się do swojego pierwszego turnieju. Wiesz już, jak wymieniać się kartami, teraz kilka słów o zakupie fabrycznych produktów. Prawdopodobnie nie chcesz wydać na MtG wszystkich swoich pieniędzy, więc warto się najpierw zastanowić, w co chcesz zainwestować. Należy tutaj wziąć pod uwagę kilka czynników takich: jak ilość kart rzadkich, zgodność z twoimi upodobaniami i zawartość ulubionych kolorów oraz to, czy produkt przeznaczony jest dla twojego poziomu. Nie zawadzi też spojrzeć na cenę.

Na początek krótkie wyjaśnienie - w Magicu spotkasz 3 rodzaje kart: rzadkie (rare), nieczęste (uncommon) oraz zwykłe (common). Definicja poszczególnych rodzajów kart kryje się w samej nazwie. Otoż np. karty rzadkie są... eee... no rzadkie. Oznacza to, że w fabrycznym

opakowaniu losowych kart będzie najmniej kart rare. Łatwo się domyslić, że takie karty są na ogół znacznie lepsze, ciekawsze lub przynajmniej dziwniejsze od innych kart. Karty zwykłe są najbardziej powszechne (co nie oznacza, że można się bez nich obyć), a niezwykle są gdzieś pośrodku.

Jak może zauważyłeś, zestawy do MtG dzielą się na trzy podstawowe poziomy: starter, advanced oraz expert. Skąd taki podział, skoro w produktach z różnych poziomów można często spotkać karty z tych samych edycji, a karty z zestawu wprowadzającego mogą występować nawet w taliach mistrzowskich? Po prostu tak jest łatwiej - jeśli na przykład dopiero uczysz się grać, powinieneś zwrócić uwagę na produkty



Kupując taki produkt masz pewność, że został on skonstruowany dokładnie tak, aby twoje wejście w świat Magica było jak najłatwiejsze. Produkty Starter level

czyli dla początkujących, reprezentuje Zestaw Wprowadzający dla dwóch graczy do Osmej Edycji - zawiera on dwie gotowe do gry małe talie, jeden zestaw dodatkowy składający się z losowych kart, oraz dwie maty do gry z pełnymi

zasadami gry w języku polskim. Nie znajdziesz tam jeszcze tali turniejowych, ani zabójczych kart - ale doskonałą i prostą zabawę na początek. Jeśli nabierzesz nieco obycia, możesz zainwestować w produkty z logo



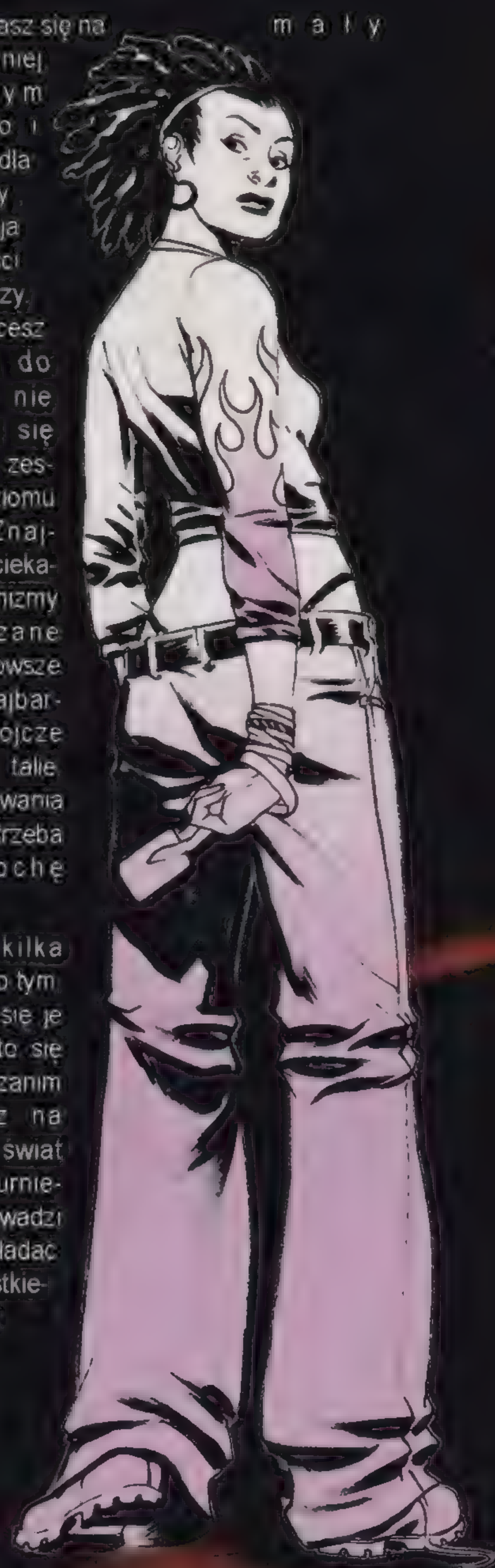
Ten poziom to przede wszystkim zestawy składające się z kart Osmej Edycji MtG. Zawierają one sporo naprawdę dobrych kart bez których grę trudno sobie wyobrazić. Nie ma tam jednak jeszcze skomplikowanych mechanizmów charakterystycznych dla rozszerzeń eksperckich (jak Champions of Kamigawa).

Od tych ostatnich roi się w produktach oznaczonych jako



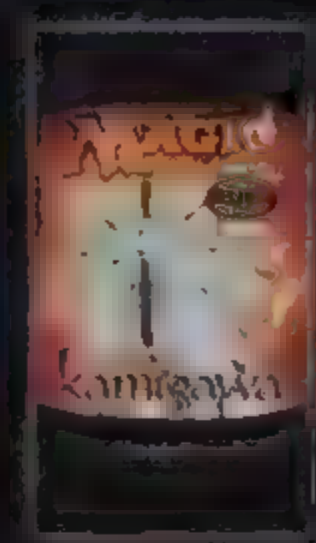
Jeśli wybierasz się na mały lokalny turniej, na którym zagrasz tylko i wyłącznie dla zabawy, Osma Edycja w zupełności ci wystarczy. Ale jeśli chcesz dołączyć do czołówki, nie obędziesz się bez kart z zestawów poziomu Expert. Znajdziesz tu ciekawe mechanizmy wprowadzane przez najnowsze edycje, najbardziej zabójcze karty oraz talie do posługiwania się, którymi trzeba mieć trochę wprawy.

A teraz kilka konkretnów o tym, z czym to się je i w czym to się kupuje - zanim wejdiesz na dobre w świat wielkich turniejów, nie zawadzi sobie poukładać tego wszystkiego w głowie.





Produkty do MtG dzielimy na kilka rodzajów, w zależności od zawartości, opisanych powyżej, stopni zaawansowania oraz miejsca na scenie turniejowej. Podstawowe pojęcia, jakie warto przyswoić to:



#### Zestaw dodatkowy

Czyli tak zwany booster. Jest to paczuszka piętnastu losowo dobranych kart z danej edycji, w tym 1 karta rzadka, 3 nieczęste oraz 11 zwykłych.

#### Tournament Pack

Często dla uproszczenia jest nazywany starterem, przez co jest mylony z produktami wprowadzającymi. Znajdziesz w nim zawsze aż 75 kart, w tym 3 rzadkie, 9 nieczęstych, około 30 niezbędnych do gry ładów podstawowych, a reszta to commony. W Tournament Packu znajdziesz także małą książeczkę ze specjalnymi zasadami dotyczącymi stosownej edycji MtG.



#### Theme Decks

Czyli talie tematyczne. Z każdą edycją pojawiają się cztery różne 60-ciokartowe talie, w różnych kolorach, o różnej koncepcji działania i strategii użycia. Taka talia jest już gotowa do gry - wystarczy wyjąć ją z opakowania i ewentualnie przeczytać zawarte w załączonej książeczce porady dotyczące strategii. Tak w najnowszej edycji - Champions of Kamigawa - spotkasz się z potężnymi stworami z zielono-czarnej talii Kami Reborn i węzowymi wojownikami ze Snake's Path, na zadających bezpośrednie obrażenia szamanach bazuje Spiritbane, a Way of the Warrior to całkowicie biała talia z samurajami i nowym mechanizmem bushido. Jeśli nie chcesz kupować talii tematycznej, możesz się też zaopatrzyć w spis kart i zgromadzić je samodzielnie. Jest to wprawdzie bardziej pracochłonne rozwiązanie, jednak daje sporo satysfakcji.



#### Championship Deck

To już poważniejsza sprawa. Po każdym Mistrzostwach Świata wychodzą cztery takie mordercze decki odpowiadające dzielnom zawodników, którzy uplasowali się na czterech pierwszych miejscach tego najbardziej prestiżowego turnieju świata. Łączna wartość kart w takiej, zwykle sześćdziesięciokartowej talii, jest na ogół ogromna, więc w Championship Decku znajdziesz reprodukcje w złotych ramkach zamiast prawdziwych kart. Za to emocje związane z obsługą jednego z najbardziej



zaawansowanych narzędzi mordy w świecie MtG są jak najbardziej prawdziwe. Jeśli lubisz nie tylko MtG, ale i klimaty fantasy, możesz pomyśleć o:

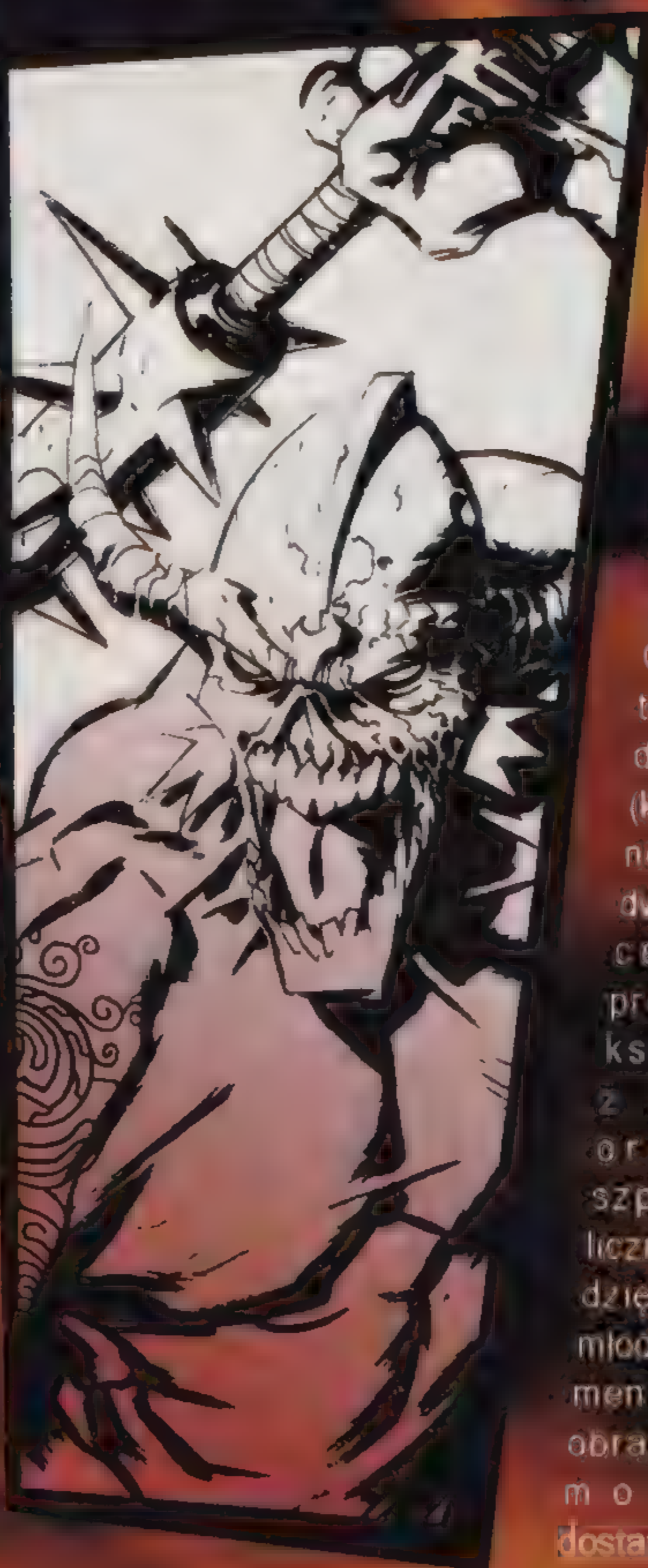
#### Fat Pack

Jest to spore pudełko, w którym znajdziesz jeden Tournament Pack, trzy boostery, dwie karty promo oraz książkę Outlaw - powieść dziejącą się w realiach świata Kamigawa.



Na koniec może nie najbardziej zaawansowany, ale za to największy z produktów.

#### Box Set



Wsporym pudle znajdują się dwie talie tematyczne do popularnej Osemki, trzy zestawy dodatkowe (każdy z innej edycji), dwie świecające karty promocyjne, książeczka z zasadami oraz dwa szpanerskie liczniki życia, dzięki którym młody dzentelmen nawet obrażenia może dostawać z klasą.

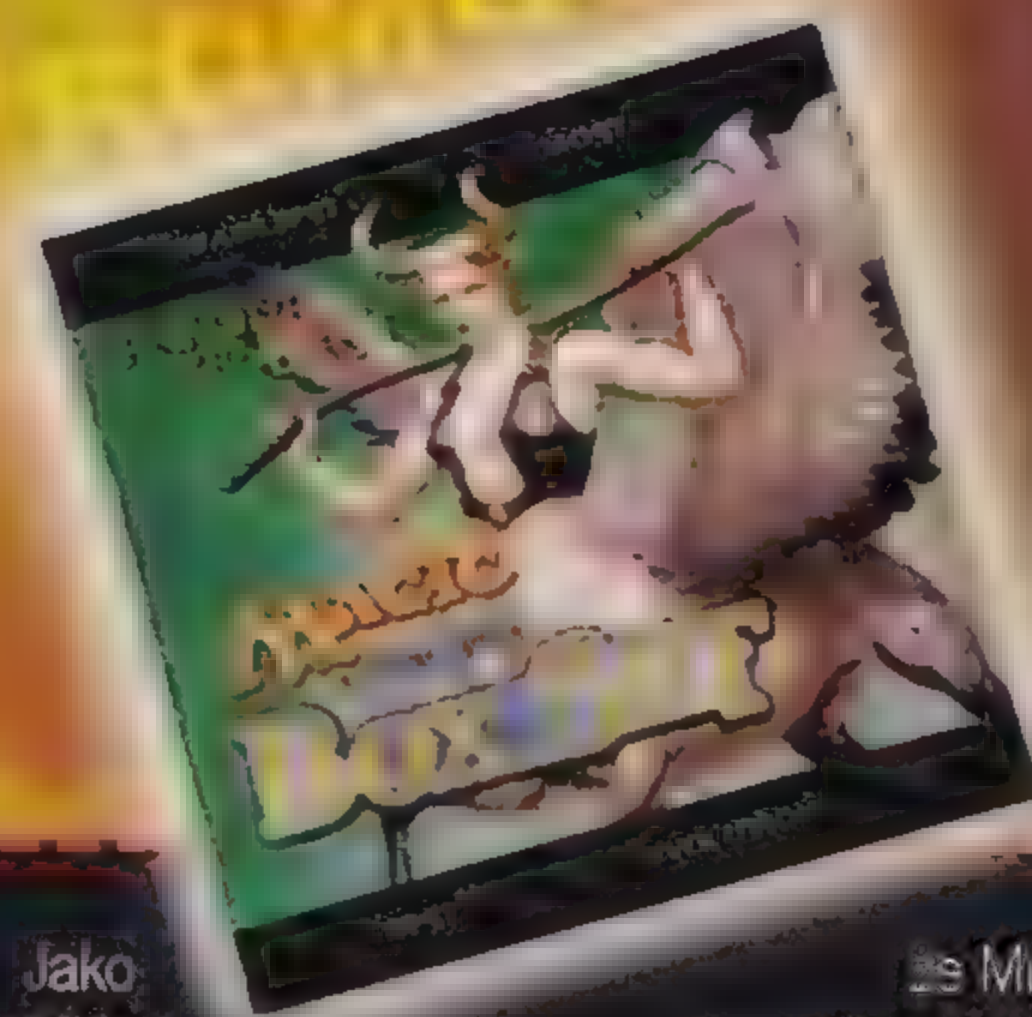
możli się spokojnie skupić na dreczeniu swoich przeciwników. Najbliższa naprawdę dobra okazja, żeby pokibicować to Final Junior Series.

O ile Junior Series były turniejami dla wybranych (jeśli można kogoś określić „wybrany” tylko dlatego, że nie skończył 16 lat), o tyle w Junior Final grają wybrani z wybranych, czyli najlepsza osemka z każdego turnieju Junior Series. Turniej odbędzie się 4 grudnia w Łodzi, a szczegóły znajdziesz jak zwykle na [www.isa.pl/magic](http://www.isa.pl/magic). Na pewno będzie to świetna okazja nie tylko do tego, aby pokibicować, ale również do tego, by powymieniać się kartami, poznać nowych przyjaciół i... oczywiście ich rozgromić za pomocą swojej talii. Powodzenia!

Marcel Zaborski



PROMOCJA



Jako zbliżają się Mistrzostwa Świata, mamy dla ciebie specjalną ofertę: do końca roku możesz zamówić na naszej stronie Box Set w specjalnej cenie 55 zł!

[www.isa.pl/sklep](http://www.isa.pl/sklep)  
lub (22) 846 79 25



**W**NHL zawodnicy kłócą się z federacją o kasę i rozgrywki w tym sezonie są zagrożone. Możliwe więc, że najnowsza wersja symulatora hokejowego będzie dla ciebie jedyną szansą na stałe obcowanie z lodowiskiem, krążkiem i kijem. Z jednej strony szkoda, z drugiej – może to i dobrze. NHL 2005 to zdecydowanie najlepsza pozycja, jaką w tym roku zasewnowała nam EA Sports.

Gra dopracowana jest niemal w każdym szczególe. Po jej odpaleniu natychmiast przenosisz się na lodowiska Stanów Zjednoczonych bądź Europy. Sterowanie zawodnikami jest tak realistyczne, że grając czujesz się jakbyś naprawdę jeździł na łyżwach. A ponieważ hokej to bardzo trudna gra, w której trzeba opanować wiele elementów, bawiąc się nawet na poziomie „beginner” spocisz się niczym Kali przemierzający pustynię na wrotkach. Opanowanie podstawowych zasad i zagrywek zajmie ci sporo czasu, ale kiedy potem świadomie wykonasz udaną akcję, poczujesz się jak

poczujesz się jak

**Ostatnio w redakcji testowaliśmy krążek hokejowy. Potęgę i Lepszy niż kij bejzbolowy!**

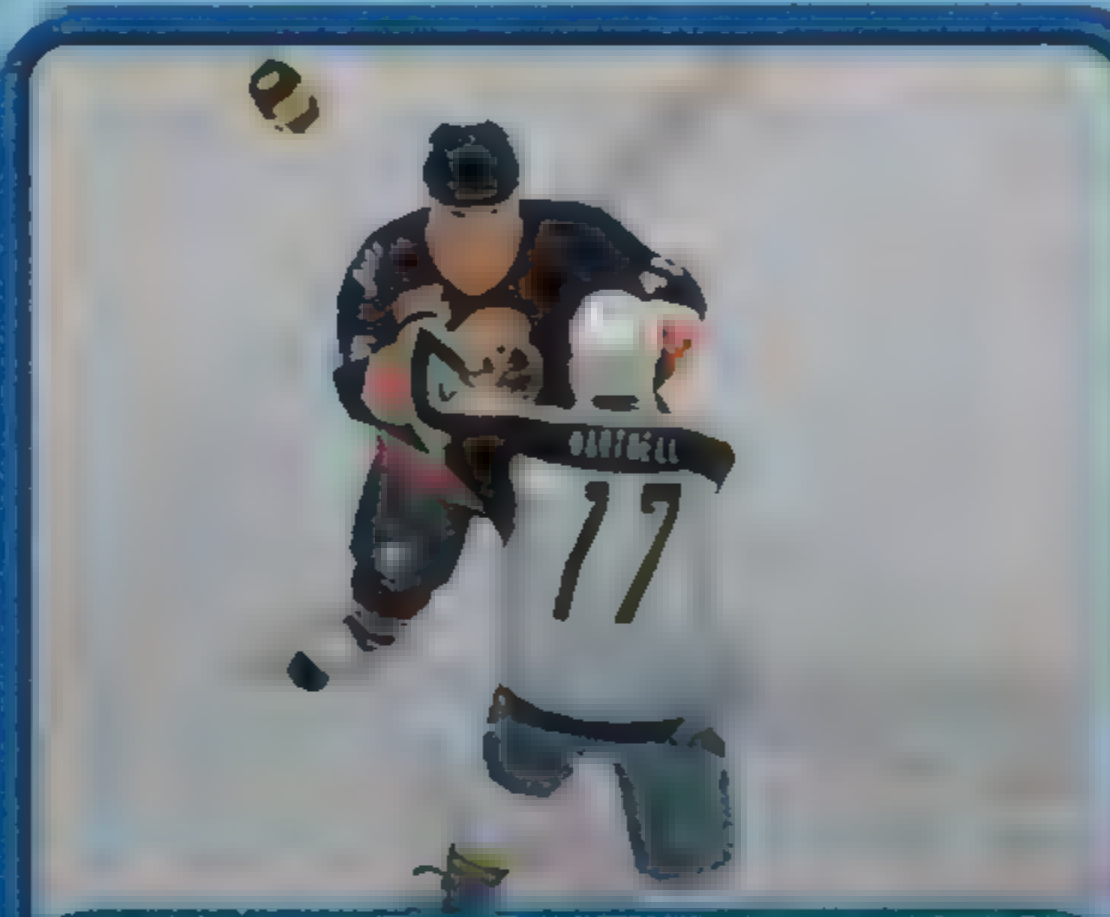
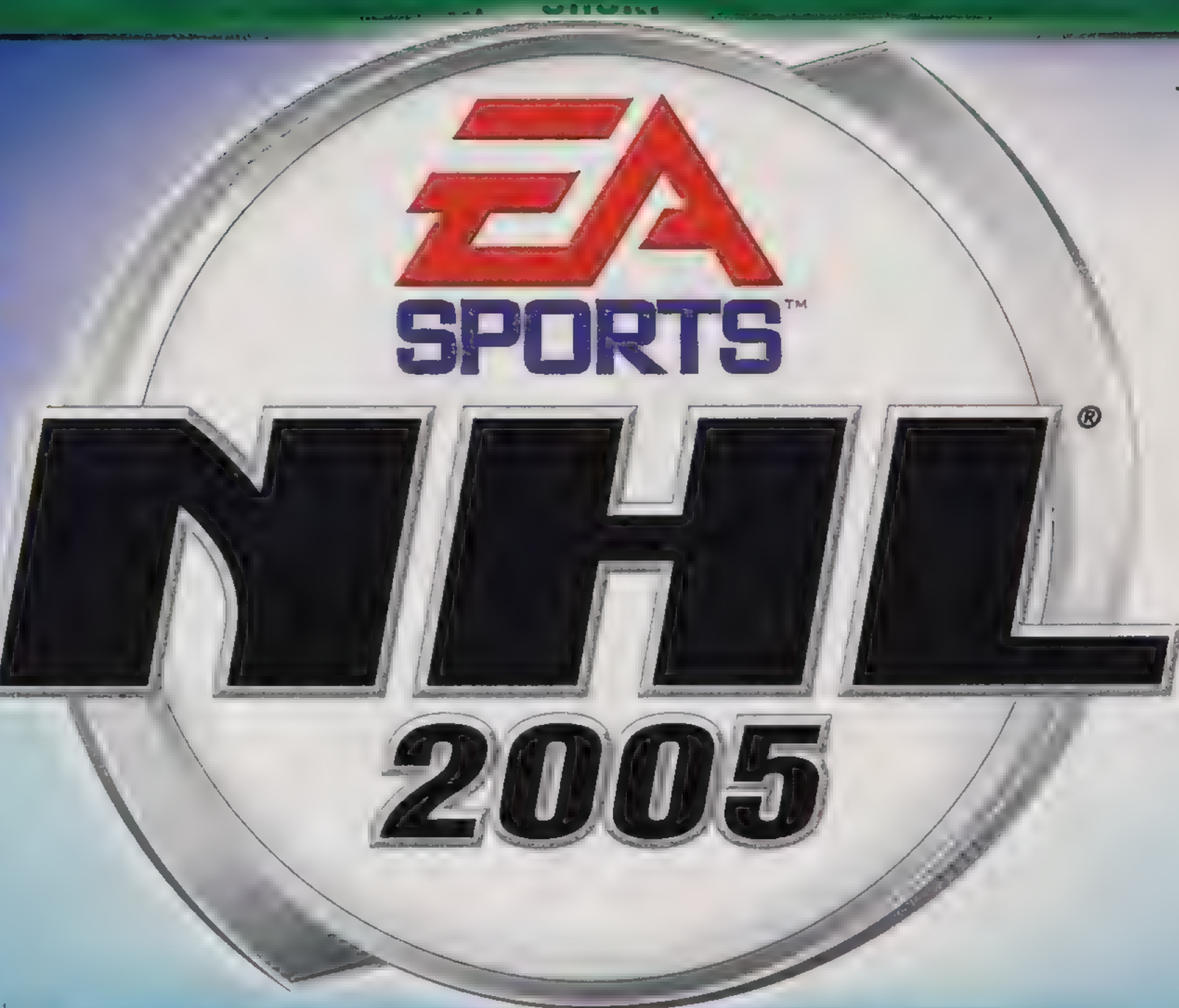
prawdziwa gwiazda.

W przeciwieństwie do innych symulatorów sportowych, nie ma w tej grze złoto, pewnego sposobu na zdobycie bramki. Bramkarze, nawet tych najsłabszych drużyn, są czujni jak elektroniczny pastuch i łapią większość strzałów. A że hokej to gra dla twardzieli, twoi zawodnicy muszą być przygotowani na hardcore'owe traktowanie przez przeciwników. „Bodiczek”, choć brzmi łagodnie i swojsko, oznacza ni mniej nie więcej tylko grzmotnięcie swego przeciwnika o bandę, o lód lub o cokolwiek innego. Ważne, by padł lub przynajmniej stracił krążek. A jak któryś cię wkurzy, można wywołać bójkę (polecam Krzysia Oliwę w akcji).

EA Sports przyzwyczaiła nas już do niesamowitej grafiki. Jednak po raz pierwszy od dawna, w NHL 2005 grafa nie jest największą zaletą gry. Choć nie da się ukryć, że na pewno polechta cię, gdy na ekranie zobaczysz swojską gębę Mario Czerkawskiego. Tradycyjnie już wszelkie animacje stoją na poziomie najwyższym z możliwych. Dźwięk dorównuje grafice, idealnie odwzorowano atmosferę potyczki na lodowisku. To właśnie dzięki niemu oraz niebywalej miodności gry stukając w klawiaturę czujesz w swych rękach kij i odbijający się od niego krążek. W dodatku twórcy gry dodali do „szafy grającej” kilka dobrych rockowych kawałków.

NHL 2005 oferuje kilka wariantów rozgrywek. Oprócz meczów towarzyskich oraz ligi możesz też rozegrać Puchar Świata. I choć wybór drużyn nie jest porażający, Puchar stanowi ciekawe urozmaicenie zabawy.

Super pomysłem jest (podobnie jak w FIFA 2005) możliwość łączenia stanowiska gracza i menedżera. Jako menedżer będziesz musiał podpisywać kontrakty, za-

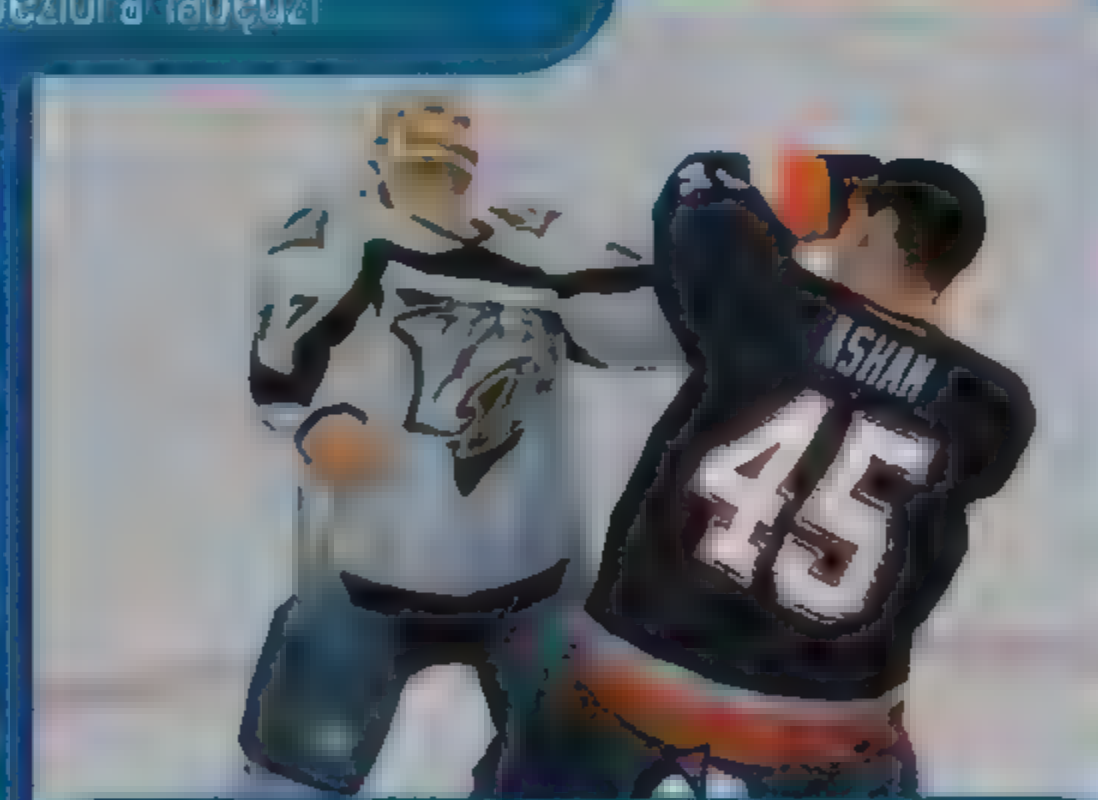


Do bogobojnych mam, panowie na lodzie prezentują układ z „Jeziora łabędzie”

Latem, gdy zabrakło śniegu, panowie ćwiczyli na polu wyłożonym tłuszczem



SUGARCULT "MEMORY"



Łabędzie należą ponoć do jakiegoś Ruska – Czajkowskiego. Zna go ktoś? Handluje płytami?

rzadzać odpowiednie treningi, analizować grę drużyny i pełnić wiele innych funkcji, niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania klubu.

To, czego najbardziej brakuje w NHL 2005, to funkcja treningu.

Co prawda, dzięki opcji Free4All grając zawodnikami o wielkich łbach można poćwiczyć strzały, ale to zdecydowanie za mało. Boli też, iż można grać w zaledwie 4 ligach – mimo żenującego poziomu polskiej ligi hokeja człowiek chciałby się czasem poczuć jak ziom z Podhala Nowy Targ. Na szczęście istnieje możliwość stworzenia własnego teamu, do

którego możesz wybrać całą śmietanę (oliwę) światowego, w tym również polskiego, hokeja.

NHL 2005 jest grą fantastyczną. Jeśli jesteś maniakem sportowych symulatorów, uważaj, bo możesz się uzależnić bardziej niż kiedykolwiek. A że oprócz swej fajności gra jest jeszcze mocno trudna, nieprzespane nocki masz dzięki niej zapewnione.



## Złomali czar na sto par

W NHL 2005 możesz grać jako zawodnik lub menedżer. W trybie kariery możesz prowadzić drużynę przez wiele sezonów, a w trybie ligowym możesz zagrać w 4 ligach. W trybie Free4All możesz zagrać z dowolną liczbą przyjaciół. W trybie Puchar Świata możesz zagrać w turnieju o mistrzostwo świata. W trybie tworzenia własnego teamu możesz stworzyć drużynę z dowolnymi zawodnikami i grać z nią w dowolnej lidze. W trybie tworzenia własnego teamu możesz stworzyć drużynę z dowolnymi zawodnikami i grać z nią w dowolnej lidze. W trybie tworzenia własnego teamu możesz stworzyć drużynę z dowolnymi zawodnikami i grać z nią w dowolnej lidze.

## NHL 2005

Sportowa

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 800 MHz,  
256 MB RAM, 800 MB HDD

ceną  
139.90

\* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GC  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* EA Sports / EA Polska

\* <http://www.easports.com/games/nhl2005>

Świetna grywalność i dźwięk, można rozegrać Puchar Świata

Brak funkcji treningu, mało oryginalnych lig

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

5

5

Zdecydowanie najlepsza parycja z tegorocznych wydawnictw EA Sports.

Wciąż jak sokowówka nie pozwala oderwać się od kompa





**Biegać, skakać, latać, pływać... W tańcu, w ruchu wypoczywać... I mięśnie palców mieć takie, że szok!**



### Medali nie brali...

Nasi sportowcy przywieźli z Aten 10 medali: 3 złote, 2 srebrne i 5 brązowych. Teraz masz okazję przebić ich niezły dorobek. Nie powinno być to trudne, gdyż ATENY 2004 nie są grą skomplikowaną. Niestety producent nie umieścił w programie żadnych statystyk czy klasyfikacji. Za każdą konkurencję zdobywasz jedynie punkt, który pokazuje, które miejsce zajmiesz na co najmniej oponentów. Jeśli więc chcesz mieć klasyfikację medalową, niezbędne do tego będą kartka i ołówek.

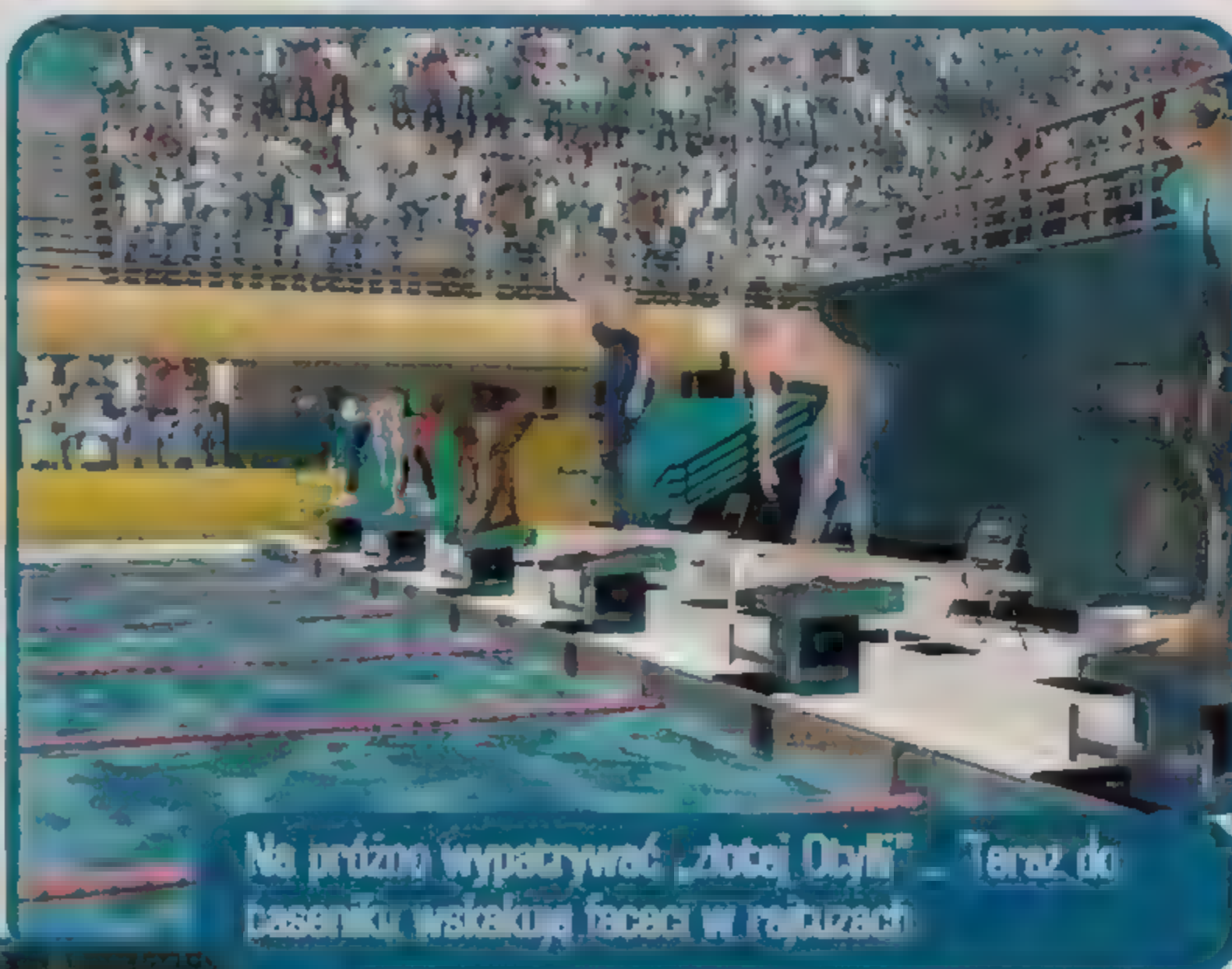
## ATHENS 2004

**F**inały Igrzysk Olimpijskich w Atenach zakończyły się dla polskich sportowców wielką kichą, o której większość Polaków chciałaby pewnie jak najszybciej zapomnieć. Przeszkodzi w tym symulator olimpiady, będący najnowszym produktem firmy Eidos. Niestety, pod wieloma względami gra jest niewiele lepsza od wyników polskich olimpijczyków.

W czasie zabawy przenosisz się do świata olimpiad z ery Atari czy Commodore. Wszelkie biegowe konkurencje są dla twojej klawiatury torturą. Im szybciej w nią pukasz, tym szybciej porusza się twój lekkoatleta. Tym sposobem osiągnięte wyniki zależą od szybkości twoich palców, sprawności nadgarstka i umięśnienia przedramienia. Nie da się ukryć, iż frajda podczas grania jest spora. Cieszy liczba dyscyplin, w których możesz wziąć udział. Skok wzwyż, w dal, o tyczce, trójskok, pchnięcie kulą, rzut dyskiem i oszczepem oraz biegi na kilku dystansach to tylko niektóre z dostępnych konkurencji. Do tego dochodzą jeszcze: pływanie czterema stylami, podnoszenie ciężarów, strzelanie i lucznictwo. Najczęściej zabawa to czysta przyjemność, niepokój mogą budzić jedynie biegi na długie dystanse. Na szczęście producent nie



Skok wzwyż. Wygląda na łatwiznę – najpierw rozbieg, potem wybiecie... Tylko jak się przekroczyć na plecy w locie?



Na próżno wypatrywać „złotą Obyli” – Teraz do paseniku wsłaskują faceci w rajbuzach



zmusza nas do kilkuminutowego nawalnia przy biegu na 1500 metrów, pozwalając jedynie na kontrolowanie szybkości przez kilka pierwszych okrążeń i finisz na ostatnim. Zdecydowanie najbardziej realistyczny jest skok wzwyż, w którym kontrolujesz obie nogi zawodnika (;-) i tempo jego biegu. Możesz brać udział zarówno w zmaganiach kobiet, jak i mężczyzn, w kilku różnych trybach: olimpiada, dziesięciobój, siedmiobój, mityng lekko-

atletyczny, zawody pływackie i pojedyncze konkurencje. Cieszy możliwość grania w 2 osoby przy jednym komputerze.

Niestety, ATENY 2004 szwankują, jeśli chodzi o grafikę. Co prawda jest o wiele lepiej niż w SYDNEY 2000. Zawodnicy są nieco bardziej zróżnicowani, ale nadal faceci wyglądają jak klony Pudzianowskiego i to bez względu na to, czy uczestniczysz w biegu, skoku wzwyż czy podnoszeniu ciężarów. W każdym przypadku twój zawodnik ma bary jak niunius po ostrym koksie. Zachowanie sportowców na stadionie wypada bardzo schematycznie. Ruchy zawodników są równie zróżnicowane co kształt wykalacek. Graficy ATENY 2004 zapomnieli też o sensownym odwzorowaniu publiczności, w efekcie czego na trybunach widzimy płaskie plamy w stylu piegów z Akademii Pana Kleksa. Jedynie powtórki twoich wyczynów stoją na wysokim poziomie i ogląda się je z przyjemnością. Wielką porażką jest natomiast brak ceremonii otwarcia i zamknięcia igrzysk, a już kompletną żenadę stanowi dekorowanie zwycięzców. Medale twoi zawodnicy dostaną, ale hymnów niestety już niet. To jest tragedia, nawet na Atari 130 XE można było odsłuchać hymn zwycięzcy. W ATENACH 2004 przez kilka sekund powiewają flagi pierwszej trójki, co nie stanowi żadnej nagrody za trud włożony w zdobycie medali. Producenci nie wpadli też na pomysł wprowadzenia statystyk i klasyfikacji medalowej.

Na kiepskim poziomie stoi także dźwięk. Komentarz jest równie rozbudowany co sieć autostrad w Polsce i sprowadza się do kilku banalnych stwierdzeń w stylu „nie może być z tego zadowolony” lub „to jego ostatnia próba”. Publiczność reaguje niemrawo jak niedokarmione mewy nad zanieczyszczonym morzem.

Jeśli w przeszłości lubiłeś machać joystickiem na lewo i prawo, a potem ćwiczyć

Motyłem byłem, ale ubyłem. Może jak zamacham rączkami, to doskoczę gdzieś dalej...



przedramię wymiatając dwoma palcami na zmianę, ta gra przyniesie ci Radochę przez duże „R”. Pod warunkiem oczywiście, że nie jesteś artystą przywiązującym wagę do estetyki obrazu i dźwięku. Pod tym względem ATENY 2004 nawalają. Dziwi też brak kajakarstwa, rzutu młotem i kolarstwa, czyli dyscyplin, w które w SYDNEY 2000 grało się z przyjemnością. Nie do końca zrozumiałe jest też wypuszczanie tej gry w listopadzie, najsmutniejszym miesiącu roku, w którym większość bardziej niż o lekkoatletach myśli o Małyszu.

### Ateny 2004

Sportowa

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 1.5 GHz,  
256 MB RAM, 2 GB HDD

cena  
129.90

\* **Gra na platformy:** PC, PS2  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* **EIDOS Interactive / Cenega**  
\* [www.eidos.com](http://www.eidos.com)

Przyjemność gry, dyscy-  
pliny skokowe (wzwyż,  
w dal, o tyczce)

Słaba grafika,  
beznadziejny dźwięk

Grafika

Dźwięk

Frajda

3

2

4

Gra dla wielbicieli  
starych nasuwanek  
w klawiaturę. Bawi,  
ale też razi brakami  
i słabą grafiką  
i dźwiękiem...



## KILL SWITCH

Zdalnie sterowany żołnierz to zabawka, o jakiej na razie możemy tylko pomarzyć...



Mroczna konwencja towarzyszy ci przez większość etapów, tym razem w odcieniach czerwieni

**W**iele razy myślałem, że gdyby istniały zdalnie sterowane cyborgi bojowe, mógłbym okazać się doskonałym materiałem na wojskowego. Siedziałbym sobie w wygodnym fotelu i jednocześnie wspierał np. oddziały GROM w misjach specjalnych. Jedyny problem to brak takich robotów... Z pomocą przyszedł mi dopiero KILL SWITCH.

Wcielasz się w doborowo wyszkolonego komandosa o ksywie Bishop, któremu eksperymentalnie wszczepiono nanoboty oraz interfejs do zdalnej kontroli. Nowa technologia pozwala w niezwykłym tempie leczyć rany, jeszcze w trakcie wykonywania misji. Dodatkowo umożliwia władanie ponad sześcioma tysiącami języków obcych, i to zarówno w mowie, jak i w piśmie. Jednak większość czasu i tak spędzisz na polu walki, słuchając świstu kul oraz huku wystrzałów.

K.S. to nic innego jak rasowy shooter TPP, przekonwertowany z konsoli Xbox. Fabuła gry zaprezentowana jest w postaci fragmentów animacji, pokazujących skrawki wspomnień Bishopa. Początkowo nie będziesz w stanie zorientować się, dla kogo pracujesz – dla tych „dobrych” czy przestępców. Z czasem wszystko się wyjaśni.

Bishop potrafi schować się praktycznie za każdą paczką, płytą, skałą czy winklem. Z ukrycia możesz prowadzić ostrzał nieprzyjaciela, wysuwając zza przeszkody jedynie karabin lub wychylając się minimalnie. Pierwszy tryb zapewnia idealną ochronę, wtedy jednak celność pozostawia wiele do życzenia. Wychylając się, możesz wykorzystać swoje umiejętności snajperskie, jednak w takim wypadku wystawiasz się częściowo na ostrzał.

A tego należy unikać, zwłaszcza podczas szturmowania stanowisk ciężkich karabinów czy minibunkrów.

Rozgrywka to właśnie ciągle chowanie się przed ostrzałem wroga. Kiedy już wyczyszczysz okolicę, biegniesz dalej tylko po to, żeby spotkać jeszcze więcej przeciwników.



Muszę przyznać, że finezja ustępuje tutaj szybkości akcji – szczególnie, że wiele etapów ograniczono czasowo. Niektóre misje wymagają podłożenia ładunków wybuchowych czy też wykradnięcia strzeżonych przedmiotów, jednak czynności te wykonuje się już po wyeliminowaniu wszystkich wrogów.

Szkoda, że przeciwnicy nie stanowią większego wyzwania. Prędzej czy później wrogowie zawsze wychylą się z ukrycia, wystarczy chwilę poczekać. Współpraca nieprzyjaciół na polu walki pozostaje jedynie pustym hasłem reklamowym. Przeciwnicy chyba nigdy nie

słyszeli o ogniu zaporowym czy też o wzajemnym ubezpieczeniu się – a szkoda. Misji nie ukończysz najczęściej wtedy, gdy zwyczajnie przeoczysz któryś ze stacjonarnych karabinów maszynowych, a ten wpakuje ci kilo ołowiu w bebechy.

Autorzy sztucznie podnieśli poziom trudności, skrywając większość etapów w mroku. Bez monitora z dobrym kontrastem lepiej nie zabierać się do gry. Nic tak nie wkurza jak przeciwnicy, których nie widać, a którzy dokładnie wiedzą, gdzie jesteś.

K.S. zostało okaleczone przez swoich autorów – program nie oferuje nic ponad 15 wbudowanych, liniowych scenariuszy. Nie znajdziesz tu ani trybu Multiplayer, ani bonusów za precyzyjną grę. Nigdzie nie uświadczysz też sekretnych lokacji – po prostu zero! W efekcie K.S. oferuje co najwyżej 10 godzin rozrywki, potem łąduje na półce.

Nawet najlepszy komandos musi czasem się schować, żeby sobie odpocząć

Grafika nie należy do mocnych stron gry. Maksymalna rozdzielczość, w jakiej możesz uruchomić program, to 1024x768 – niezbyt wiele jak na dzisiejsze czasy. W dodatku jakość użytych tekstur jest dość niska. Animacja postaci sprawia wrażenie sztucznie przyspieszonej. Na szczęście dźwięk wypadł o niebo lepiej. Moją uwagę zwrócił niezwykle bogaty zestaw wystrzałów karabinowych oraz eksplozji granatów.

KILL SWITCH to bez dwóch zdań pozycja dla miłośników szybkiej akcji. Jeśli oczekujesz od gry czegoś więcej, lepiej sięgnij po SPLINTER CELL czy CONFLICT: DESERT STORM II.

## Kill.Switch

Akcja / TPP

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1 GHz,  
128 MB RAM, 700 MB HDD

\* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GBA  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Namco / Play  
\* <http://www.killswitch.com/>

Chowanie się za przeszkodami oraz ostrzał, dźwięk

Krótko linowa rozgrywka, niedopracowana grafika, słaba SI

Grafika

Dźwięk

Fabła

3

4

3

Gierka, chociaż utrzymana na przyzwoitym poziomie, oferuje naprawdę kilka godzin zabawy. Ostatecznie można ją sobie odpuścić



20K



Deluxe  
SKI JUMP 3

**K**ontynuacja najbardziej znanej gry sportowej poświęconej skokom narciarskim. Jej poprzednia wersja zajmowała jedną dyskietkę i miała wymagania sprzętowe niskie niczym świe-

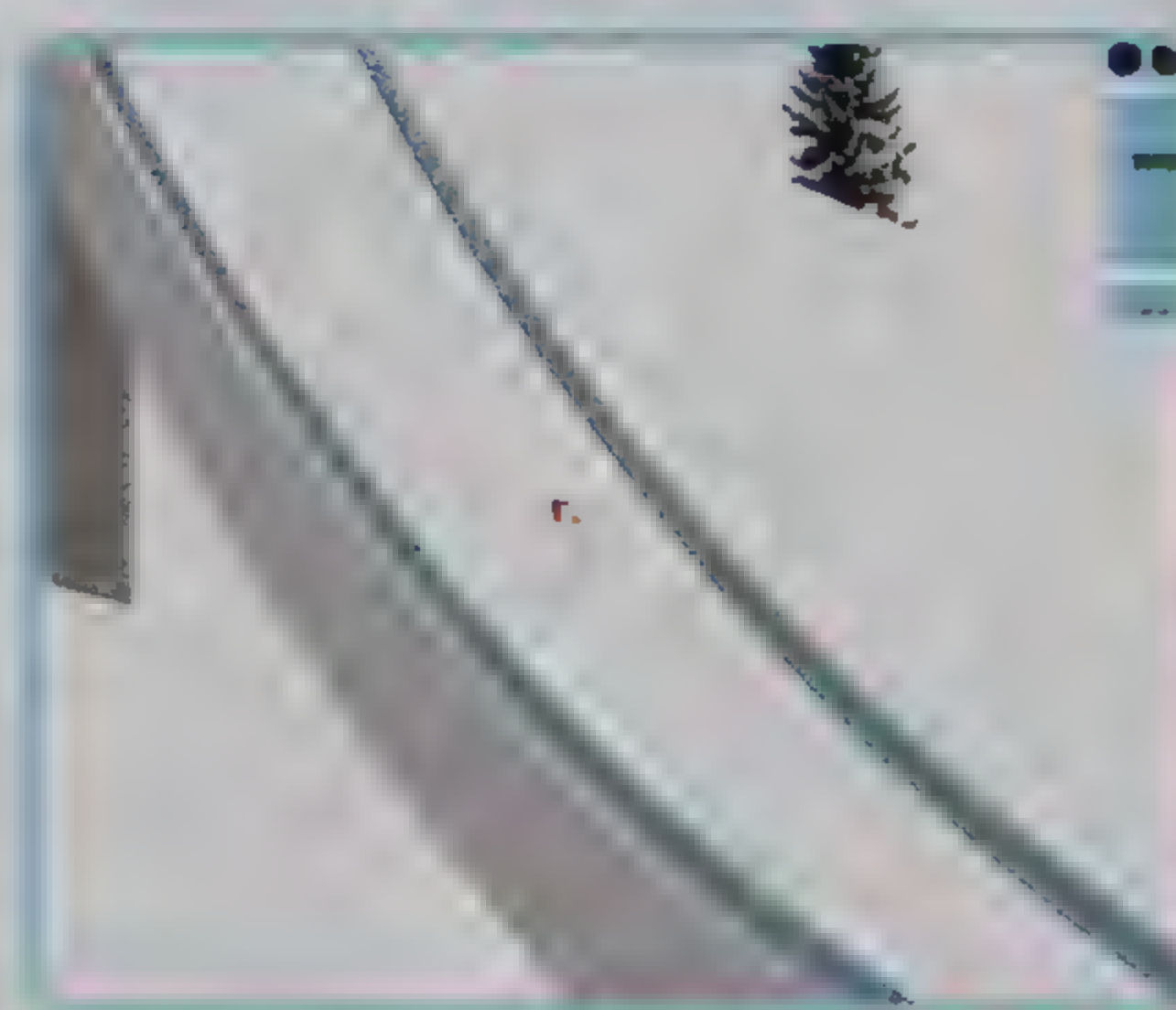


żo narodzone bobo. Teraz pojawił się trójwymiar, a wersja instalacyjna zajmuje okragłe 5 mega. Za kod aktywacyjny trzeba zapłacić niecałe 50 złotych. Dużo to czy mało?

Cóż, dzięki nowej szacie graficznej program wygląda dużo lepiej, choć wciąż nie umywa się do konkurencji. Nie dysponuje też oryginalnymi nazwiskami zawodników – gracz może sam je sobie wpisać i wybrać dowolny kolor nart, kubiczka i kasku. Wśród 16 skoczni żadna nie przypomina oryginału. Podobnie jak poprzednio, określono je nazwami państw i fikcyj-

nymi wielkościami, np. Polska HS 269 czy USA HS 171. Program nadrabia za to niezmierną grywalnością: w DSJ3 wciąż skacze się tak samo prosto i przyjemnie jak kiedyś. Nadal też trening czyni mistrza, a z każdą serią skoków gracz czuje się na skoczni pewniej. Nowe kamery wymagają przyzwyczajenia się, lecz upadki wyglądają już dużo lepiej. Można oczywiście grać

z ferajną na jednym komputerze, a swe rekordowe skoki umieścić w Internecie. Krótko mówiąc, program jest niczym Klimek Murańka: mały, zwrotny i niesamowicie lotny. Aż wstyd nie zobaczyć tej gry!



5

## INIEMAMOCNI

**Z**abawna gra zręcznościowa przeznaczona dla młodszych dzieci. Kolorowa, śmieszna, nieźle pomyślana, jednak pozbawiona walorów edukacyjnych.

W połowie listopada do kin wchodzi nowy „komputerowy” film Disneja. Opowiada on o niezwyklej rodzinie superbohaterów. Tatuś

dysponuje niezmierną siłą, jego żona Elastyna potrafi się rozciągać niczym guma, córka Wiola tworzy pole magnetyczne z niczego, zaś syn Maks przemieszcza się z szybkością pozbawionej hamulców błyskawicy. To właśnie oni pojawiają się w grze INIEMAMOCNI: RODZINKA, NA KTÓRĄ NIE MA MOCNYCH.

Autorzy programu przygotowali garść nieskomplikowanych minigier, których zasady każde dziecko pojmie w mig. Trzeba np. pomóc Elastynie łapać talerze rozrzucone przez psotnika Maksa i zabezpieczyć mienie Wioli za pomocą pola siłowego. Wypada również pomóc panu Iniemamocnemu w odzyskaniu



siły i wraz z Maksym narozrabiać w szkole. Oprócz opisanych wyżej przygód, na gracza czekają również fragmenty filmu, obrazki do kolorowania, tapety i wygaszacze ekranu.



5

## Chain of Command

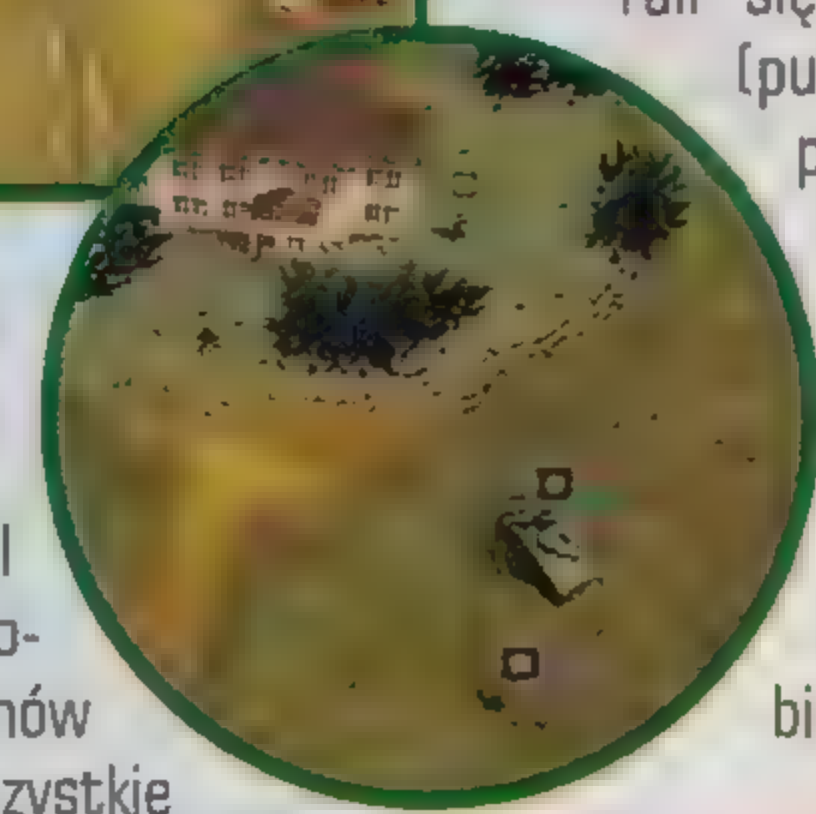


**N**iskobudżetowa strategia czasu rzeczywistego z fabułą osadzoną w realiach II wojny światowej. Gracz dowodzi dzielnymi wojskami ze Stanów Zjednoczonych „zaliczając” wszystkie najważniejsze bitwy – od Afryki Północnej, przez Normandię, aż po Ardeny. Scenariusz nie ma jednak większego znaczenia. Za każdym

razem komputer stawia przed grającym proste zadanie: „Chłopie, musisz wygrać, zgnieść mnie na miazgę i zetrzeć w pył. A teraz do dzieła!”.

W CHAIN OF COMMAND znajdziesz 20 różnych misji oraz drugie tyle jednostek, czołgów, dział, oddziałów, żołnierzy. Autorzy gry postarali się o trzy środowiska graficzne (pustynia, śnieg, wzgórza) oraz przeciętne procedury SI.

Program na pewno nie wybija się spośród setek podobnych mu strategii. Jego podstawową zaletą jest cena. Grę polecam osobom, które nie mają wiele gotówki, ale nie chcą zhańbić się piratem.



3

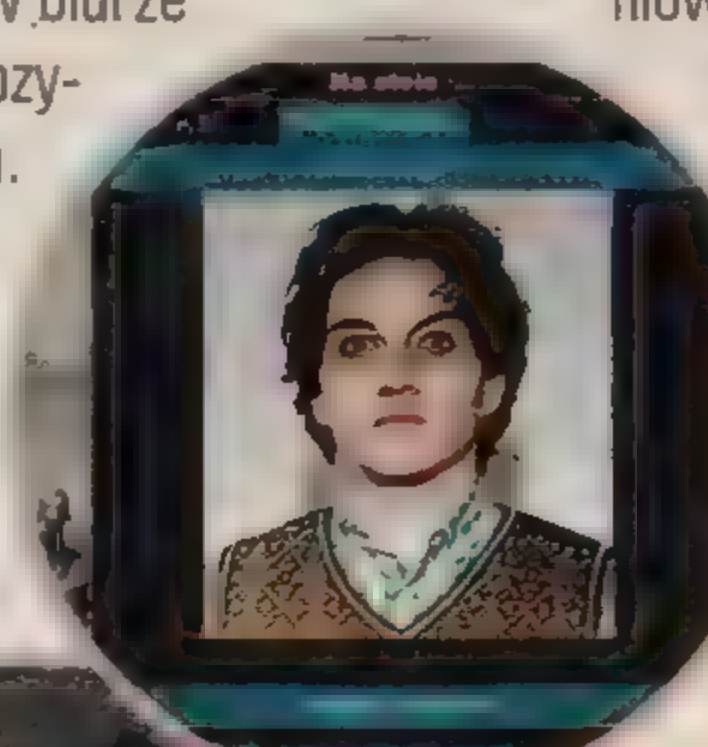
## C.I.D. Wilk Stepowy

**C**.I.D. to przygodówka z rodzaju „rozwikłaj zagadkowe morderstwo”. Rozgrywka polega na przeprowadzeniu szczegółowego śledztwa w skórze szefa Departamentu Śledczego – siedzisz w biurze i wydajesz rozkazy. Masz do dyspozycji 3 śledczych oraz 1 kryminologa. Celem gry jest rozwikłanie zagadki, a głównym ograniczeniem policyjne zasoby. Nowe przedmioty otrzymujesz za odnalezienie poszlaki, tropy, uzasadnione prze-

szukania, owocne przesłuchania – tracisz zaś za bezczynność oraz nadużywanie władzy.

C.I.D. oferuje 5 różnych zakończeń fabuły, jednak wcale nie oznacza to, iż gra uniknęła linowości. Przez większość czasu musisz żmudnie podążać ścieżką wymyśloną przez autorów, a kolejne etapy śledztwa zakończą się dopiero po spełnieniu nieznanego ci kryterium.

C.I.D. nie zdołałaby zachwyć mnie swoją grafiką nawet w poprzedniej dekadzie. Udźwiękowienie pobiło rekord spartaczania – w biurze w tle bez przerwy dzwoni telefon. Przez większość czasu wieje gigantyczną nudą, a oprawa gry jedynie zniechęca. Zamiast grać w C.I.D. lepiej przeczytaj książkę „Wilk stepowy”.



2



# WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

## LICZY SIĘ JAKOŚĆ

## WapSter.pl

WWW.WAPSTER.PL

WAP.WAPSTER.PL

### GRY JAVA NR 7928

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <b>SEKSOWNA LEKARKA</b><br><br>JV870R69<br>N3,N4,N6,SC,SE, SAM,MT7,MV  | <b>SEX W AKADEMIKU</b><br><br>JV902R69<br>N3,N4,N6, MT7,MV,SC,SAM | <b>CAR RACER 2</b><br><br>JV736R69<br>N3,N4,N6,SC,SE, SAM,MV          | <b>GO TO HELL</b><br><br>JV897R69<br>N3,N4,N6,MV          |
| <b>PRZYGODA W SAUNIE</b><br><br>JV903R69<br>N3,N4,N6,SC,SE, MT7,SAM,MV | <b>BUBU AVATAR</b><br><br>JV913R69<br>N3,N4,N6                    | <b>DRUIDS ADVENTURE</b><br><br>JV874R69<br>N3,N4,N6,SC,SE, MT7,SAM,MV | <b>KURKA WODNA</b><br><br>JV656R69<br>N3,N4,N6,SC, MT7,MV |

**SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW**  
JV853R69  
N3,N4,N6,MV,SH

### SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

**N3:** NOKIA (3510i)  
**N4:** NOKIA (3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250)  
**N6:** NOKIA (3650, 3660, 7650)  
**SAM:** SAMSUNG (C100 - tylko przez GPRS, X100, X600)

**SC:** SIEMENS (S55, SL55, M55)  
**SE:** SONY ERICSSON (T610, T618, T620, T628, T630)  
**MT7:** MOTOROLA (T720i, T722i)  
**MV:** MOTOROLA (V300, V500, V525, V600)  
**SH:** SHARP (GX10, GX20, GX30)

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97R69**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWOJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97R69**).

### DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| Ascetoholix, Suczki<br>Ashlee Simpson, Pieces Of Me<br>ATB, Ecstasy<br>Aventura, Obsesion<br>Barthezz, On the Move<br>Boys, Jesteś szalona<br>Britney Spears, Everytime<br>Danzel, Pump It Up<br>DJ Tiesto, Traffic<br>DKA, Jakby to było<br>East 17, Thunder<br>Eric Prydz, Call On Me<br>Film: Mortal Kombat<br>Gigi D'Agostino, Silence<br>Green Day, American Idiot<br>Ivan i Delfin, Jej czarne oczy | T1091617R69<br>T1681578R69<br>T1533790R69<br>T1615174R69<br>T1464707R69<br>T1483743R69<br>T1409596R69<br>T1516253R69<br>T1394351R69<br>T1217990R69<br>T1663737R69<br>T1674809R69<br>T1260973R69<br>T1669072R69<br>T1681450R69<br>T1400404R69 | K. Krawczyk, E. Bartosiewicz, Trudno tak<br>Kasia Kowalska, To Co Dobre<br>K-Maro, Femme Like You<br>Kreskówka: Gumisie<br>Mandaryna, Here I Go Again<br>Maroon 5, This Love<br>Monika Brodka, Ten<br>Natasha Bedingfield, These Words<br>O-zone, Dragostea din tei<br>Pc Park, Klatka<br>Pieć Dwa Dębiec, To my<br>Rammstein, Amerika<br>Robbie Williams, Radio<br>Rozowa Pantera<br>Sumptuastic, Kolysanka<br>Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla | T1459244R69<br>T1508937R69<br>T1669084R69<br>T732064R69<br>T1508943R69<br>T1394457R69<br>T1650783R69<br>T1681466R69<br>T1394891R69<br>T1681452R69<br>T1444040R69<br>T1630425R69<br>T1681454R69<br>T931536R69<br>T1508914R69<br>T1540359R69 |
|---|--|---|--|

**NOKIA:** PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062R69**  
**SIEMENS:** ZAMIĄST "T" WPISZ "J", NP. **J1062R69**  
**SENDO:** ZAMIĄST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062R69**  
**SAMSUNG:** ZAMIĄST "T" WPISZ "U", NP. **U1062R69**

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1062R69**). ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062R69**).

### DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| 3rd Wish, Obsesjon<br>Ashlee Simpson, Pieces Of Me<br>ATB, Ecstasy<br>Boys, Jesteś szalona<br>Britney Spears, My Prerogative<br>Christina Aguilera feat. Missy Elliott, Car Wash<br>Danzel, Pump It Up<br>East 17, Thunder<br>Eminem, Just lose it<br>Eric Prydz, Call On Me<br>Girls Aloud, Love Machine<br>Ivan i Delfin, Jej czarne oczy<br>K. Krawczyk, E. Bartosiewicz, Trudno tak<br>Kasia Kowalska, To Co Dobre<br>Kombi, Sen się spełni<br>Mandaryna, Here I Go Again | PT1664460R69<br>PT1681503R69<br>PT1533816R69<br>PT1483774R69<br>PT1681512R69<br>PT1687588R69<br>PT1517052R69<br>PT1662629R69<br>PT1687592R69<br>PT1674348R69<br>PT1681526R69<br>PT1400435R69<br>PT1460409R69<br>PT1512876R69<br>PT1666676R69<br>PT1512889R69 | Monika Brodka, Ten<br>Natasha Bedingfield, These Words<br>Onar & Lerek, Wez to poczyj<br>O-Zone, Dragostea din tei<br>Pc Park, Klatka<br>Pieć Dwa Dębiec, To my<br>Rammstein, Amerika<br>Robbie Williams, Radio<br>Rozowa Pantera<br>Sumptuastic, Dla Ciebie<br>Sumptuastic, Kolysanka<br>Toples, Ciało do ciała<br>Toples, Sasiadka<br>Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla<br>Usher, Confession II<br>Wilki, Bohema | PT1650781R69<br>PT1681533R69<br>PT1687597R69<br>PT1395247R69<br>PT1676391R69<br>PT1442201R69<br>PT1674661R69<br>PT1678014R69<br>PT657679R69<br>PT1687589R69<br>PT1472506R69<br>PT1619885R69<br>PT1598087R69<br>PT1547159R69<br>PT1678017R69<br>PT1674349R69 |
|---|--|--|---|

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452R69**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100):** ZAMIĄST "PT" WPISZ "SA", NP. **SA808452R69**. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452R69**).

### SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**NOKIA:** WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. **L815660R69**  
**SAMSUNG:** ZAMIĄST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660R69**

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660R69**). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660R69**).

Jeśli chcesz wiedzieć jakie gadzety mozesz ściągnąć na swój telefon, wyślij SMS-a na numer 7128, a w treści wpisz **CO MARKA MODEL** swojego telefonu - koniecznie w tej kolejności (np. **CO NOKIA 3310**).

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT).  
Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH. Reklamacje można zgłaszać w dni robocze od 9:00 do 17:00 pod numerem (22) 331 93 38, lub na adres internetowy **WAPSTER@WAPSTER.PL**  
ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**

### MOJA TAPETA NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP

|              |              |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|              |              |              |              |              |              |
| BT1585172R69 | BT1573231R69 | BT1628815R69 | BT1600500R69 | BT1633927R69 | BT1634110R69 |

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA: TEKST (NP. **BT1583355R69:Kocham Cie** lub **BT1573231R69:Jurek** itp.).

JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA: TEKST (NP. **+4860X600600:BT1583355R69:Zuzia**).

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.

Wpisz adres: **WAP.WAPSTER.PL** i połącz się!

### ANIMOWANY WYGASZACZ, ANIMACJA NR 7928

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

|              |              |              |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|              |              |              |              |              |              |              |
| AN1632464R69 | AN1687442R69 | AN1687422R69 | AN1634191R69 | AN1634204R69 | AN1632472R69 | AN1261709R69 |

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784R69**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784R69**).

W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM ANIMACJĘ MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU.

### KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP

|              |              |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
|              |              |              |              |              |              |
| BG1547433R69 | BG1681500R69 | BG1681471R69 | BG1500681R69 | BG1648453R69 | BG1681478R69 |
|              |              |              |              |              |              |
| BG1681462R69 | BG1587432R69 | BG1648405R69 | BG1414046R69 | BG1613894R69 | BG1649419R69 |
|              |              |              |              |              |              |
| BG1442276R69 | BG1284681R69 | BG1394907R69 | BG1644119R69 | BG1648641R69 | BG1602134R69 |
|              |              |              |              |              |              |
| BG1648644R69 | BG1598073R69 | BG1598100R69 | BG1598433R69 | BG1681463R69 | BG1681642R69 |
|              |              |              |              |              |              |
| BG1681477R69 | BG1535754R69 | BG1547429R69 | BG1504623R69 | BG1376320R69 | BG1552370R69 |
|              |              |              |              |              |              |
| BG1565522R69 | BG1500631R69 | BG1376319R69 | BG1583306R69 | BG1564870R69 | BG1553099R69 |

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **BG776000R69**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000R69**).

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

|             |             |             |             |             |             |             |             |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
|             |             |             |             |             |             |             |             |
| L59368R69   | L570939R69  | L1681133R69 | L1680962R69 | L1679519R69 | L1677758R69 | L1677716R69 | L1676698R69 |
|             |             |             |             |             |             |             |             |
| L1562335R69 | L1581184R69 | L1615687R69 | L1650610R69 | L1652016R69 | L1663509R69 | L1667789R69 | L1675570R69 |
|             |             |             |             |             |             |             |             |
| L1136270R69 | L1118339R69 | L1128225R69 | L1091275R69 | L1082721R69 | L1066588R69 | L1032693R69 | L1022971R69 |

**ERICSSON:** ZAMIĄST "L" WPISZ "T", NP. **T815660R69**  
**SONY ERICSSON:** ZAMIĄST "L" WPISZ "I", NP. **I815660R69**

**SIEMENS:** ZAMIĄST "L" WPISZ "D", NP. **D815660R69**



W drugiej części poradnika zajmujemy się ekonomią, flotą, oblężeniami, obroną miast oraz taktyką wojenną

# ROME

## TOTAL WAR



### OPIS STATKÓW

#### DWURZĘDOWIEC

ŻOŁNIERZE: 20  
KOSZT PRODUKCJI: 450  
KOSZT UTRZYMANIA: 80  
CZAS PRODUKCJI: 1 tura  
ATAK: 7  
OBRONA: 6



**UWAGI:** Bardzo szybki okręt, ale słaby w pojedynkach morskich. Idealny do transportu wojsk – w każdym porcie powinieneś mieć choć jedną flotyllę złożoną wyłącznie z takich okrętów.

#### TRYREMA

ŻOŁNIERZE: 30  
KOSZT PRODUKCJI: 570  
KOSZT UTRZYMANIA: 120  
CZAS PRODUKCJI: 1 tura  
ATAK: 9  
OBRONA: 7



**UWAGI:** Kompromis między siłą a szybkością, produkowany tak prędko jak dwurzędowiec, ale znacznie efektywniejszy w walce. Podstawa sukcesów morskich to duża liczba tych właśnie okrętów.

#### QUINGUIREME

ŻOŁNIERZE: 50  
KOSZT PRODUKCJI: 900  
KOSZT UTRZYMANIA: 210  
CZAS PRODUKCJI: 2 tury  
ATAK: 11  
OBRONA: 9



**UWAGI:** Wolniejszy, ale za to niezrównany podczas bitwy. Na pokładzie zawsze znajduje się jednostka piechoty bądź artylerii.

### 1 PORTY I FLOTA

**W** początkowej fazie zabawy łatwo przeoczyć znaczenie transportu morskiego w ROME TOTAL WAR. Oczywiście na upartego można przebrnąć przez całą kampanię bez rozbudowywania marynarki wojennej. Jednak wtedy czas potrzebny na ukończenie gry znacznie się wydłuży, ponadto pojawi się ryzyko osłabienia ekonomicznego twojego państwa.

Od początku nie zaniedbuj zatem ani produkcji okrętów, ani rozbudowy portów. Warto być pamiętał przy tym o następujących kwestiach:

1. Okrętami pływaj w większych grupach, tak aby tworzyły odpowiednio silną armadę.
2. Jeśli napotkasz wrogie statki, przy przewadze liczebnej natychmiast atakuj. Po pierwsze, osłabisz siły przeciwnika, a po drugie, twoi marynarze nabiorą doświadczenia, potrzebnego w dalszych etapach gry.
3. Nie wahaj się ścigać pokonanej floty wroga aż do całkowitego jej rozbicia.
4. W końcowej fazie kampanii powinieneś posiadać ze 2-3 mocne floty oraz kilkanaście mniejszych jednostek do szybkiego transportu twoich armii.
5. Przy większej liczbie potyczek nie zapominać o konieczności powrotu do dowolnego portu należącego do twojej frakcji. Żeby odzyskać pełną zdolność bitewną, załoga okrętów musi odbywać od czasu do czasu przeszkolenie (podobnie jak wszystkie inne oddziały w RTW).
6. Porty musisz szybko rozbudowywać do możliwie największych rozmiarów. To dość kosztowna inwestycja, ale wpływy

z handlu powodują, że zwraca się w mgnieniu oka.

7. Jeśli nie stać cię na rozbudowę wszystkich swoich portów, spójrz na mapę. Rozwijaj te porty, w okolicy których znajdują się charakterystyczne miejsca związane z wydobyciem lub produkcją – na przykład ikonka „wina”.

8. Nie bój się transportować wojsk lądowych przy pomocy floty. Tylko w wypadku całkowitego unicestwienia flotylli (co w moim przypadku zdarzyło się raptem raz) utracisz bezpowrotnie swoich żołdaków. Porażka w bitwie, nawet jeśli w jej trakcie tracisz część okrętów, nie wpływa na stan twojej armii.

9. Blokowanie portów wroga to niesłychanie skuteczny sposób na osłabienie jego potencjału ekonomicznego i militarnego. Większość handlu odbywa się przez porty, a i posiłki dla oblężonych miast najlepiej dostarczać tą drogą. Podczas blokady miasto szybko się „dusi” i może nawet dojść do buntu zdesperowanych, głodnych mieszkańców. Ale uwaga: to miecz obosieczny, twoje porty też mogą zostać zablokowane!

Na koniec jeszcze raz uczulam – zaniedbanie rozwoju floty wojennej i gospodarki morskiej może cię drogo kosztować. Twoje jednostki nie będą mogły szybko się przemieszczać, handel nie rozwinie się, a blokady miast mogą cię doprowadzić na skraj bankructwa.



Najlepiej, aby floty poruszały się w grupach. Zapewni im to powodzenie



Im większe będą twoje porty, tym szybciej rozwinie się handel



## 2 OBLĘŻENIA MIAST



Oblężenie miasta. Katapulty mogą być używane do ataku na centralny plac.

Oblężenia to chyba najważniejszy element ROME TOTAL WAR. W poprzednim odcinku pokrótce omówiłem strategię zdobywania wrogich miasteczek, jednak od tego czasu nasunęło mi się kilka dodatkowych, bardzo ważnych wniosków.

1. Zanim w ogóle przyjdzie ci do głowy zdobywanie danej miejscowości, rozpoznaj teren. Zawsze wysyłaj tam swojego szpiega, który poinformuje cię o liczebności garnizonu, a czasem po cichu otworzy bramy podczas szturm. Rozejrzyj się także, czy

w okolicy nie kręcą się większe oddziały wroga. Gdy po raz pierwszy podchodziłem do Londinium (czyli Londynu), przeoczenie tego elementu stało się przyczyną mojej sromotnej klęski. Szybka odsiecz 800 najlepiej wyszkolonych wojaków brytońskich zostawiła trwały ślad na psychice moich żołnierzy :-).

2. Posiadanie balist czy katapult pozwala na tworzenie dodatkowych wylomów w murze i podchodzenie do centralnego placu z kilku stron. Pamiętaj jednak, że gdy zechce ci się strzelać także do budynków, późniejsza odbudowa miasta sporo cię będzie kosztować.

3. Newralgicznym momentem ataku jest przechodzenie przez bramy lub wylomy w murze. Staraj się wpadać falami, a nie całym swoim wojskiem jednocześnie – to drugie spowoduje, że sprytny przeciwnik zrobi z ciebie mielonkę i wprowadzi w twoje szeregi nieopisany chaos.

4. Decydując się na szturm, zbadaj uważnie mapę i poszukaj jak najszerzej/najłatwiej (niepotrzebne skreślić) drogi do głównego placu. Wąskie ścieżki narażą cię na silny

kontratak i znacznie pogorszą mobilność twoich wojsk.

5. Nie pozwól swoim żołnierzom się rozprościć. Może to być zadanie trudne, szczególnie w przypadku psów bojowych, nad którymi, gdy raz pocują krew, trudno zaprowadzić. W miarę możliwości jednak przegrupuj swoje oddziały po przekroczeniu bramy. Jeśli miasto posiada mury kamienne, musisz się liczyć z tym, że część wieżyczek będzie nadal zajęta przez wroga. Zatem na miejsce

ustawienia szyków wybierz teren bliżej centrum.

Na koniec jeszcze słówko o Senacie. Jeśli zdecydujesz się na atak na Rzym i przejęcie władzy, proponuję, byś zebrał znaczące siły pogrupowane w kilka odrębnych armii. Taktyka „ja z synowcem na czele i jakoś to będzie” mogła zadziałać na mickiewiczowskiej Litwie – tutaj narazi cię na klęskę i śmieszność.



## 3 OBRONA MIAST

Przyznam się, że z obroną miast nie miałem do czynienia zbyt często – z tej prostej przyczyny, że to ja z reguły byłem stroną atakującą. Jeśli już jednak ktoś podejdzie do twoich włości, na początek przyjrzyj się, z której strony wróg planuje

wejść do miasta. Jeśli czujesz się wystarczająco silny, możesz spróbować starcia na otwartym polu, pamiętaj tylko, by uwijać się przy wychodzeniu poza bramy miasta – jest ciasno! O wiele lepszą taktyką jest czekanie na wroga wewnątrz murów. Postaraj

się wysłać swoich łuczników na mury i każ im strzelać ognistymi strzałami. To już na dzień dobry mocno podgrzeje atmosferę. Gdy wróg mimo to nadal chce wejść na twoje tereny, ustaw w pobliżu wyrwy w murze swoich miotaczy oraz łuczników. Pomogą oni odeprzeć pierwsze uderzenie. Po wstępnych

salwach każ im wycofać się w kierunku centrum, a wojska wroga rozbij klinowym atakiem lekkiej kawalerii (chyba że masz do czynienia z jednostkami, które skutecznie zwalczają konne oddziały). Po takiej szarży każ także kawalerii wycofać się w stronę głównego placu. Lekko nadwerżony wróg będzie potrzebował czasu na doprowadzenie się do ładu. Wykorzystaj ten moment na ustawienie najmocniejszej piechoty w wąskich gardłach dróg prowadzących do centrum. Za piechotą rozmieść wycofanych wcześniej miotaczy i łuczników. Takie zarządzanie formacjami pozwoli po raz kolejny skutecznie zahamować szturm obcych wojsk. W przypadku walk obronnych, które mnie się przydarzyły, tego właśnie etapu oporu opoenenci ani razu nie zdołali przełamać. Ciężko mi więc poradzić, co ewentualnie robić dalej... Po prostu jeszcze raz się przegrupuj, utrzymuj główny plac i czekaj na rozbięcie wroga lub koniec limitu czasu.



## MACHINY OBLĘŻNICZE

### BALISTY

ŻOŁNIERZE: 12  
KOSZT PRODUKCJI: 320  
KOSZT UTRZYMANIA: 100  
CZAS PRODUKCJI: 1 tura  
ATAK PRZECIW JEDNOSTKOM: 54  
ATAK PRZECIW BUDYNKOM: 24  
OBRONA: 10



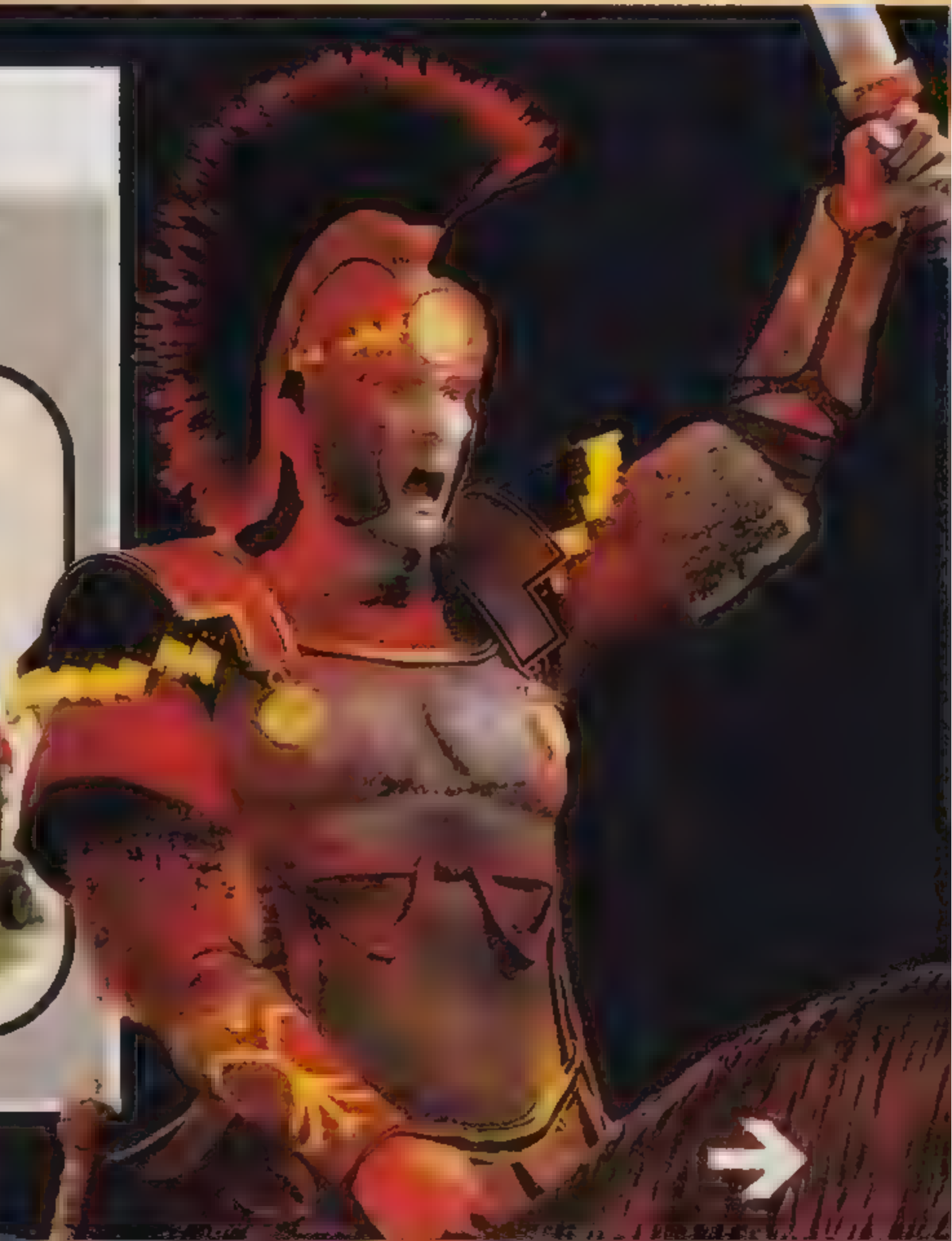
UWAGA: Przy użyciu balist, można strzelać do budynków, ale nie do jednostek. Ogniste projektily nie działają na jednostki, które nie są w zasięgu.

### ONAGERY

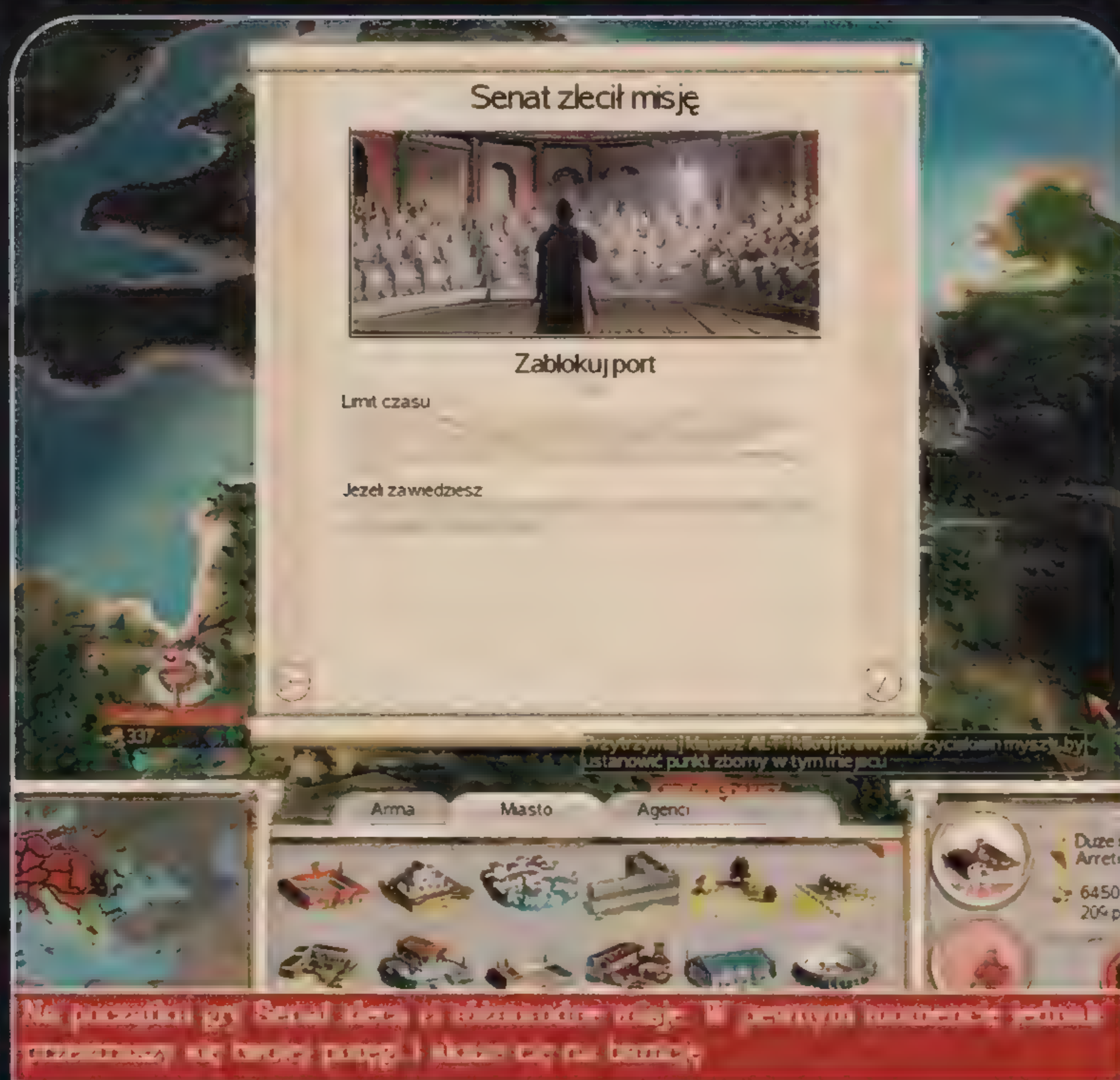
ŻOŁNIERZE: 16  
KOSZT PRODUKCJI: 830  
KOSZT UTRZYMANIA: 120  
CZAS PRODUKCJI: 1 tura  
ATAK PRZECIW JEDNOSTKOM: 54  
ATAK PRZECIW BUDYNKOM: 70  
OBRONA: 10



UWAGA: Onagery nie mogą strzelać do jednostek, które nie są w zasięgu. Z drugiej strony, ich projektily nie działają na jednostki, które nie są w zasięgu.







## WŁASNE WOJSKA

### AUKSILIARI

**ŻOŁNIERZE:** 41  
**KOSZT PRODUKCJI:** 430  
**KOSZT UTRZYMANIA:** 170  
**CZAS PRODUKCJI:** 1 tura  
**ATAK:** 6  
**PREMIA Z SZARŻY:** 5  
**OBRONA:** 16



**ZDOLNOŚCI:** premia do walki z jazdą, do walki w lesie, wytrzymałość, umiejętność wykonywania podkopów.

### LUCZNICY AUKSILIARI

**ŻOŁNIERZE:** 41  
**KOSZT PRODUKCJI:** 430  
**KOSZT UTRZYMANIA:** 170  
**CZAS PRODUKCJI:** 1 tura  
**ATAK BEZPOŚREDNI:** 4  
**ATAK Z DYSTANSU:** 9  
**OBRONA:** 7



**ZDOLNOŚCI:** premia do walki w lesie, potężny dalekiego zasięgu, płonące pociski, wytrzymałość, umiejętność wykonywania podkopów, szybkość.

### RZYMSKA JAZDA

**ŻOŁNIERZE:** 27  
**KOSZT PRODUKCJI:** 520  
**KOSZT UTRZYMANIA:** 110  
**CZAS PRODUKCJI:** 1 tura  
**ATAK:** 8  
**PREMIA Z SZARŻY:** 7  
**OBRONA:** 15



**ZDOLNOŚCI:** formacja klina, wytrzymałość.

### NASTATI

**ŻOŁNIERZE:** 35  
**KOSZT PRODUKCJI:** 440  
**KOSZT UTRZYMANIA:** 149  
**CZAS PRODUKCJI:** 1 tura  
**ATAK BEZPOŚREDNI:** 8  
**ATAK Z DYSTANSU:** 12  
**OBRONA:** 14



**ZDOLNOŚCI:** przed szarżą rzuca oszczepy, umiejętność wykonywania podkopów.

### PSY BOJOWE

**ŻOŁNIERZE:** 12 (psów 48)  
**KOSZT PRODUKCJI:** 680  
**KOSZT UTRZYMANIA:** 50  
**CZAS PRODUKCJI:** 2 tury  
**ATAK:** 13  
**PREMIA Z SZARŻY:** 2  
**OBRONA:** 3



**ZDOLNOŚCI:** wywołuje przerażenie wśród wrogów, szybkie przemieszczanie się.

### WCZESNA KOHORTA LEGIONU

**ŻOŁNIERZE:** 41  
**KOSZT PRODUKCJI:** 610  
**KOSZT UTRZYMANIA:** 210  
**CZAS PRODUKCJI:** 1 tura  
**ATAK BEZPOŚREDNI:** 10  
**ATAK Z DYSTANSU:** 14  
**PREMIA Z SZARŻY:** 4  
**OBRONA:** 17



**ZDOLNOŚCI:** potrafi formować „zdławia”, wysokie morale, przed szarżą rzuca oszczepy, wytrzymałość, umiejętność wykonywania podkopów.

### GENERALOWIE

Nikt cię nie zmusi do tego, by każda armia posiadała generała. Równie dobrze może nią dowodzić zwykły kapitan. Jednak pamiętaj, że obecność dobrego dowódcy wpływa pozytywnie na morale żołnierzy. Doświadczony generał spowoduje, że jednostki dłużej będą utrzymywać swoje pozycje, dokładniej wykonywać twoje rozkazy i nie uciekną z pola walki. Dzięki zwycięskim bitwom generał otrzymuje gwiazdki doświadczenia, czasem więc warto uganiać się za mniejszymi armiami wroga. Zdarza się bowiem, że one od razu stchórzą, a twoje doświadczenie rośnie.

### LICZEBNOŚĆ I DOŚWIADCZENIE ARMII

Liczby to zdecydowanie nie wszystko. Kiedy np. bijesz się z hordami barbarzyńców lub buntowników, szybko zauważysz, że mimo liczebności są to wojska słabe i o niskim morale. Zbierz wokół swojego generała ok. 400-500 wojaków – szybko okaże się, że przy odpowiednich umiejętnościach staniesz się niepokonany. Jednostki prędko zdobywają doświadczenie – od trzeciego brązowego stopnia (o srebrnych nie wspomnę) są to już właściwie weterani, których praktycznie nie da się złamać. Nie zapomnij jedynie o konieczności doszkalania swoich żołnierzy co jakiś czas na terenie miast. I jeszcze jedno – jeśli w danej jednostce zostanie ci tylko jeden-dwóch żołnierzy, nie będzie ona zbyt użyteczna. W takiej sytuacji masz dwa wyjścia. Po pierwsze, możesz wysłać ich do macierzystego miasta i rozwiązać oddział. Drugie wyjście to krącenie niedobitkami po mapie, aż spotkają wrogów i niechybnie opuszczą

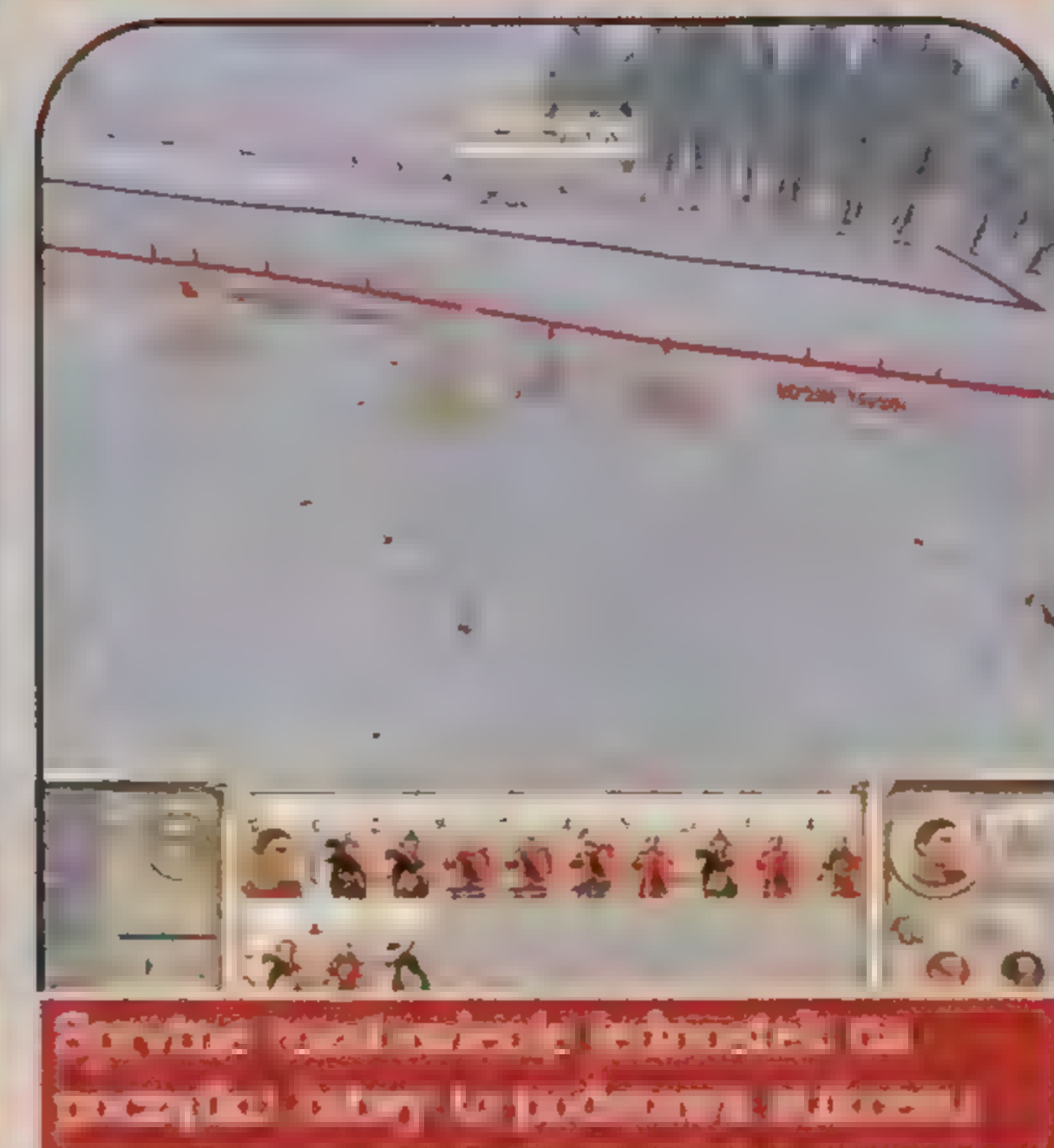
ten padół łez. Rozwiązanie okrutne, ale wielce skuteczne.

Zwolniona luka może być zapelniona w pełni wartościową jednostką. Nie zapomnij o najemnikach (tylko członek rodziny, generał, może ich wynająć). Są dość kosztowni, ale ich wynajęcie stanowi dobry sposób na uzupełnianie liczebności wojsk na terytoriach, gdzie nie masz wielkich miast z infrastrukturą wojenną. Podstawowymi zaletami najemników są: ich liczba (piechota liczy nawet do 60 ludzi), z reguły dość wysokie morale i możliwość zrezygnowania z ich usług w dowolnym momencie. Listę wybranych drużyn najemników znajdziesz w ramce na sąsiedniej stronie.

### JAK ZBUDOWAĆ ARMIE

Nie ma idealnej metody tworzenia struktury wojsk. Możesz jednak spróbować trzymać się schematu, który podczas mojej kampanii wielokrotnie się sprawdził. Przede wszystkim, zainwestuj w konnicę, najlepiej ciężką. Ustawiona na flankach pozwoli szybko złamać opór przeciwnika. Poza tym prędko się przemieszcza, może zaatakować walczące wojska z boku lub z tyłu, a na koniec zająć się jeszcze uciekającą piechotą nieprzyjaciela.

Jeśli chodzi o własną piechotę, na pewno jak najprędzej warto nabyć legiony kohort, czyli ciężką piechotę. Potrafi ona nieźle przyłożyć wioźniami z dystansu, a i w zwarcu jest niezrównana. Harcownicy (na przykład najemni), czyli lekka piechota, razem z psami bojowymi to z kolei idealny materiał na pierwszą linię bojową. Mogą oni związać siły wroga, zająć je walką, a w tym czasie do kolejnego natarcia szykujemy już cięższą piechotę i miotacze.







Korzystając z paury w trakcie bitwy daj czas do namyślenia i powoli zaczynaj od spokojnego na przeciwnika poręcz.



O ile to możliwe, trzymaj swojego generała w drugiej linii. Będzie mógł przez cały czas kontrolować sytuację.



Nie pozwól się zbyt szybko na Rym, bo możesz stracić swoje linie.



Obserwuj, co strony której frakcji przetrwały, a które zostały zniszczone.



Gdy wrogę wprowadziłeś do walki, wszystkie jednostki będące na twojej stronie.

## JAK WYGRYWAĆ BITWY

Oto kilka podstawowych zasad, o których warto pamiętać podczas samodzielnego rozgrywania bitew:

1. Trzymaj generała na tyłach wojsk, ale na tyle blisko, by miał wpływ na postępowanie żołnierzy. Jeśli będą czuć na sobie jego opiekę, dłoń, na pewno nie umkną z pola bitwy.

2. Każda armia jest podatna na ataki z tyłu i z boku. Dotyczy to także twoich wojsk, więc w trakcie bitwy sprawdź, czy gdzieś z boku, w lesie czy na wzgórzu nie czai się duży oddział wroga, mogący uderzyć z flanki. Samemu z takiej taktyki korzystaj tak często, jak tylko się da (nieocenione usługi w takiej sytuacji oddaje kawaleria). Weźmy na przykład takich germańskich włóczęgów. Jeśli natrzesz na nich kawalerią od frontu – klęska! Jeśli zajdziesz im z tyłu – zwycięstwo!

3. Wykorzystuj zalety swoich żołnierzy. Sprawdź, w walce przeciwko komu dana jednostka najlepiej się sprawdza. Znow przykład: gdy wystawisz w pierwszym szeregu łuczników przeciw jeździe, od razu możesz kopać swoim wojom groby. Za to gdy łuczników ustawisz w drugiej linii, a najpierw natrzesz piechotę, dopiero wtedy, działając z daleka, strzelcy pokazą swoją wartość.

4. Atakuj falami. Taktyka frontального ataku sprawdza się bardzo rzadko – tylko wtedy, gdy masz naprawdę dużą przewagę liczebną

i sprawnego generała. Poczekać. Pomyśl. Rozdziel swoją armię na grupy i atakuj przeciwnika po kolei. Łącz bardziej doświadczonych jednostek w grupę ze słabszymi. Te pierwsze dobrze zacząć, drugie dobrze skończyć – zdobywając tym samym doświadczenie. Trzymaj kilka szybkich jednostek (lekka piechota, kawaleria) w odwodzie, wysyłając je do walki tam, gdzie akurat zaczynasz tracić przewagę.

5. Zmęczenie i trwoga. Spróbuj wywołać przerażenie w szeregach przeciwnika na samym początku bitwy. Zanim się pozbiera, przypuść decydujący szturm. Zatem na początek pošlij kilka salw z balist czy onagerów, wyślij do boju jednostki specjalne (słonie, psy bojowe), które wywołają panikę. Jeśli chodzi o kwestię zmęczenia – ostrożnie szafuj siłami swoich jednostek, nie każ im gnać ile tchu w płucach, bo zanim dotrą do wroga, nie będą mieć siły na walkę. Podchodź spokojnie, a pod sam koniec marszu każ im przystąpić do natarcia.

6. Eksterminuj! Jeśli widzisz, że zwycięstwo jest już twoje, nie odpuszczaj, lecz goń uciekające oddziały wroga i wyrznij je w pień!

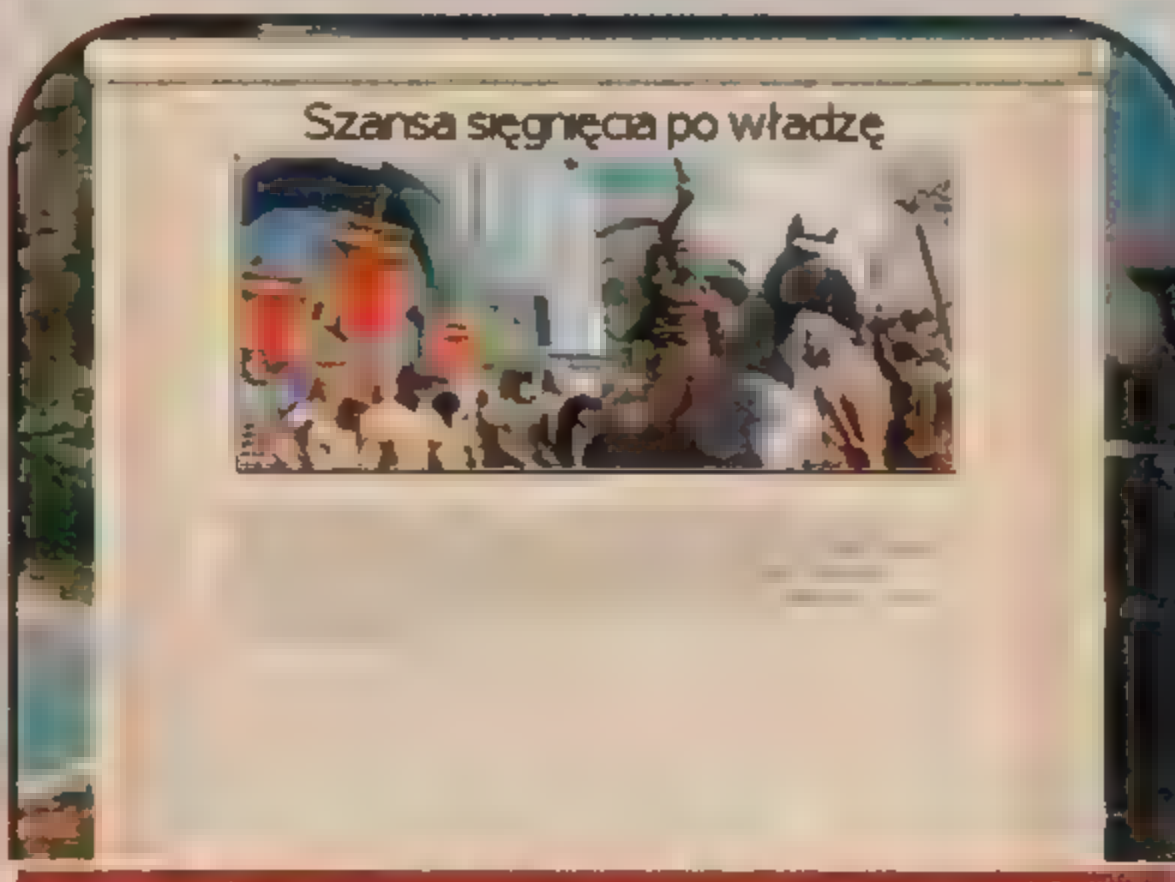
7. Wykorzystuj teren. Po to są te wzgórza, żeby w dół natrzeć kawalerią. Po to masz lasy, żeby ustawić tam łuczników, po to są mury obronne, żeby móc z nich strzelać do podchodzących jednostek wroga. Naucz się korzystać z terenu, a zobaczysz, że walka stanie się łatwiejsza.

8. Nie pozwalaj, by twoje oddziały rozproszyły

się albo wzajemnie sobie wchodziły w drogę. Dobra organizacja pozwoli przeprowadzić kolejne uderzenie na wroga oraz uniknąć ran zadanych przez własne jednostki (uwaga na miotaczy i łuczników).

9. Podpuść wroga. Wystaw tylko część swoich wojsk – wydawać mu się będzie, że zwycięstwo ma w kieszeni. Tymczasem szybkie oddziały i strzelców pochowaj po lasach lub za wzgórzami. Gdy zwierzyna wejdzie w pułapkę, pozostanie ci jedynie skutecznie ją odstrzelić.

10. Posiłki. Niegłupim pomysłem jest poruszanie się dwóch armii obok siebie. Jeśli jedna z nich zostanie zaatakowana, szybko pojawią się posiłki. Dwie grupy liczące po 400 doświadczonych wojaków mogą w szybkim tempie doprowadzić do unicestwienia nawet całej nacji (w mojej kampanii tak się stało w przypadku Hiszpanii).



Gdy zbliżasz się do bitwy, popołam się na zwycięstwo po władzę.

## NAJEMNICY

### BALISTY PROGARZE

ŻOŁNIERZE: 40  
KOSZT WYNAJĘCIA: różnie  
KOSZT UTRZYMANIA: 200  
ATAK BEZPOŚREDNI: 6  
ATAK Z DYSTANSU: 9  
PREMIA Z SZARŻY: 3  
OBRONA: 6



**ZDOLNOŚCI:** wysokie morale, wytrzymałość, umiejętność wykonywania podkopów, szybkie przemieszczanie się.

### BARBARZYŃSKA JAZDA NAJEMNA

ŻOŁNIERZE: 15  
KOSZT WYNAJĘCIA: różnie  
KOSZT UTRZYMANIA: 50  
ATAK: 13  
PREMIA Z SZARŻY: 9  
OBRONA: 14



**ZDOLNOŚCI:** premia do walki na śniegu, formacja klin, potężna szarża, może szarżować bez rozkazu.

### ILYRIAŃSCY NAJEMNICY

ŻOŁNIERZE: 40  
KOSZT WYNAJĘCIA: 700  
KOSZT UTRZYMANIA: 130  
ATAK BEZPOŚREDNI: 7  
ATAK Z DYSTANSU: 9  
PREMIA Z SZARŻY: 4  
OBRONA: 8



**ZDOLNOŚCI:** szybkie przemieszczanie się, premia do walki w lesie bądź na śniegu, może szarżować bez rozkazu, ekspert w kryciu się w lesie.

### NAJEMNI BASTARNOWIE

ŻOŁNIERZE: 40  
KOSZT WYNAJĘCIA: 1700  
KOSZT UTRZYMANIA: 170  
ATAK: 11  
PREMIA Z SZARŻY: 7  
OBRONA: 8



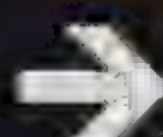
**ZDOLNOŚCI:** szybkie przemieszczanie się, premia do walki w lesie bądź na śniegu, może szarżować bez rozkazu, ekspert w kryciu się w lesie, wysokie morale.

### NAJEMNICY NA ŚLONACH BOJOWYCH

ŻOŁNIERZE: 18  
KOSZT WYNAJĘCIA: różnie  
KOSZT UTRZYMANIA: 490  
ATAK BEZPOŚREDNI: 8  
ATAK Z DYSTANSU: 11  
PREMIA Z SZARŻY: 11  
OBRONA: 17



**ZDOLNOŚCI:** atak specjalny, premia do walki z jazdą, wywołuje przerażenie wśród pobliskich wrogów, wysokie morale, zwierzęta wpadają w panikę.





## 5 EKONOMIA, HANDEL, ZARZĄDZANIE

## ZARZĄDZANIE FINANSAMI – PODATKI

Najważniejszy element związany z utrzymaniem miasta to jego dochodowość. Po to wszak rozwijasz swoje imperium, aby do twojej kasy co rundę trafiała odpowiednia liczba złotych monet. Jeśli nie lubisz drobiazgowej zabawy z podatkami, możesz wybrać opcję „automatyczne zarządzanie”. Musisz się jednak liczyć z tym, że te zautomatyzowane stawki są raczej wysokie. Twój poddani nie będą zbyt zadowoleni, co może doprowadzić do buntu. Proponuję zatem samemu zadbać o fiskalny aspekt imperium.

Nie wiem, na jakiej podstawie ustalono podejście pobitych terytoriów do podatków, ale na przykład ludy Wschodu, bardziej rozwinięte, są mniej wrażliwe na duże obciążenia fiskalne. Natomiast im dalej od stolicy, tym gorzej z subordynacją. A tak w ogóle, najmniejsze podatki ustaw właśnie w swojej stolicy i największych miastach wokół niej – tam ludzie wyjątkowo nerwowo reagują na konieczność oddawania państwu comiesięcznej daniny. Staraj się nie uciskać swych poddanych – zbuntowana osada nie przyniesie ci żadnych korzyści.

## ZARZĄDCY

Miasta nie muszą mieć zarządców, ale powinny. Dobry biurokrata skutecznie ściągnie po-

datki, lepiej poradzi sobie z handlem itp. Patrz zatem uważnie na cechy danego członka rodziny. Zasada jest prosta – dobrych dowódców wysyłaj na pole chwały, leniuchów trzymaj w metropoliach. Lojalistów możesz stać na dalekie placówki, obiboków do małych miasteczek, z dala od frontu. Jeśli jakaś miejscina ma skłonność do rewolt, wyślij tam legendę z kilkoma gwiazdkami przy nazwisku – sława takiego jegomościa oczaruje lokalną społeczność i chęć do buntu rozplynie się... Posiadanie zarządcy w danym mieście ma jeszcze tę zaletę, że w przypadku zniewalania nowych miast, tylko osady z zarządcami przyjmą kolejną porcję niewolników.

Jeśli gubernatorowi w danym mieście wyraźnie nie idzie, spróbuj zbudować (o ile rozmiar miasta na to pozwala) akademię, która umożliwia doszkalanie kadr kierowniczych. Inne sposoby uspokajania nastrojów społecznych to zbudowanie świątyni lub forum, gdzie odbywać się mogą igrzyska. Nie przesadzaj jednak z liczbą zawodów. Po pierwsze, to kosztowne imprezy, po drugie, po jakimś czasie możesz być świadkiem buntu gladiatorów.

## REWOLTY

Wszystkich buntów uniknąć nie sposób. Przyczyny rewolt bywają różne – od ogólnej niechęci do władcy, przez słabego zarządcę lub zbyt małą liczbę oddziałów kontrolujących



osadę. Im dalej w kampanii, tym takie buntury będą częstsze. Obecność generała lub dobrego urzędnika minimalizuje ryzyko buntu. Tak samo jest z dużym garnizonem. Czasem nawet podmienienie pewnej liczby niedoświadczonych wojaków starymi wygami uciszy buntowników. A co robić, jak już się miasto zbuntuje? Ano, nic innego ci nie zostanie, tylko na nowo je zdobyć. Ot i cała filozofia.

## ROZBUDOWA IMPERIUM

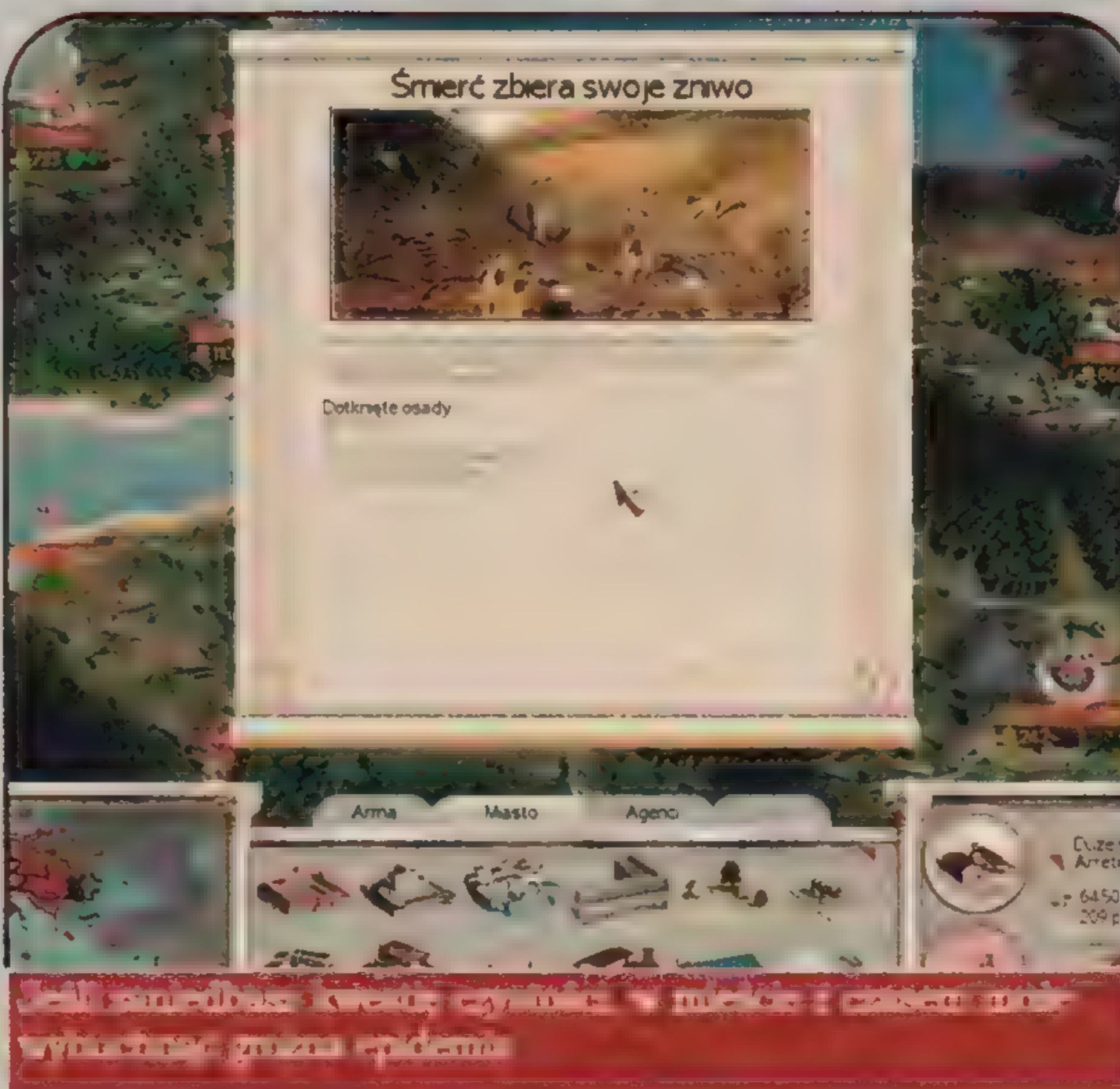
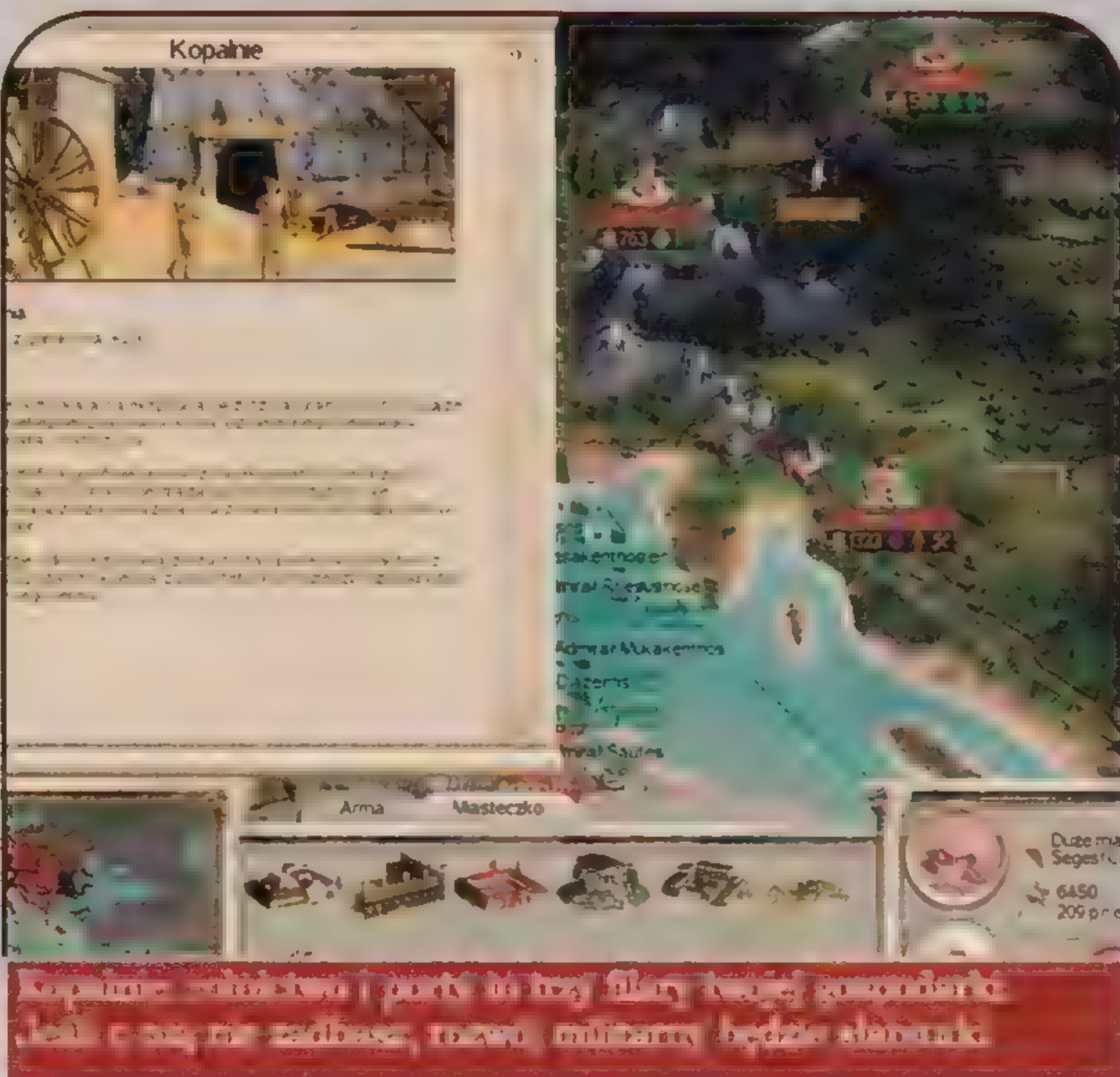
O tym aspekcie można by właściwie napisać zupełnie odrębny poradnik. Póki co, zajmę się tylko najważniejszymi sprawami. Ogólna zasada jest prosta: buduj jak najszybciej i jak najbardziej zaawansowane budynki.

Zacznijmy wpierrw od zadowolenia mieszkańców, które ma bezpośrednie przełożenie na

rozwój populacji. Poza podatkami, ważne jest tutaj rolnictwo (ludzie mają co jeść, więc są szczęśliwi) oraz budowanie systemu kanalizacji i łaźni miejskiej (to z kolei obniża poziom brudu). Zwróć uwagę zwłaszcza na czystość: na początku wydaje się to zbędnym wydatkiem, ale gdy w którymś momencie wymrze ci na skutek plagi 5000 obywateli, szybko zmienisz zdanie. Poziom zdrowia danego miasta ukazany jest przez jedną z ikon (drugą od lewej) znajdujących się pod nazwą osady.

W innym miejscu piszę o portach, które mają poważny wpływ na zdobywanie funduszy. Ostatni element wpływający na dochodowość twojego imperium to drogi – im lepsze, tym sprawniejszy i wydajniejszy handel. Mało tego, także i wojska będą się poruszać znacznie szybciej. Oczywiście dodatkowo musisz budować takie miejsca jak targowisko czy rynek, które podnoszą wpływy z handlu. I pamiętaj, póki możesz, podpisuj układy handlowe z kim tylko się da.

Budowanie koszar, stajni i innych militarnych budowli to sprawa kosztowna i wymagająca dokładnego przemyślenia. Najważniejsze są oczywiście miasta na Płw. Apenińskim, a więc twoja stolica plus okolice. Tutaj znajdują się najpotężniejsze miasta, które mają największe możliwości produkcyjne. Dbaj o to, by zarówno piechota, jak i konnica oraz strzelcy jak najszybciej wskoczyli na wyższy poziom rozwoju technicznego. Kohorta i jazda rzymska, auktari, psy bojowe plus lekkie brygady harcowników gwarantują naprawdę duże możliwości bojowe, które prędko docenisz na polu bitwy. Poza samymi budynkami produkcyjnymi, nie zapomnij też o kowalu czy płatnerzu, którzy poprawiają jakość uzbrojenia oraz pancerzy. Charakterystykę wybranych budynków ekonomicznych oraz wojennych znajdziesz na następnej stronie.





## BUDYNKI UŻYTKU PUBLICZNEGO

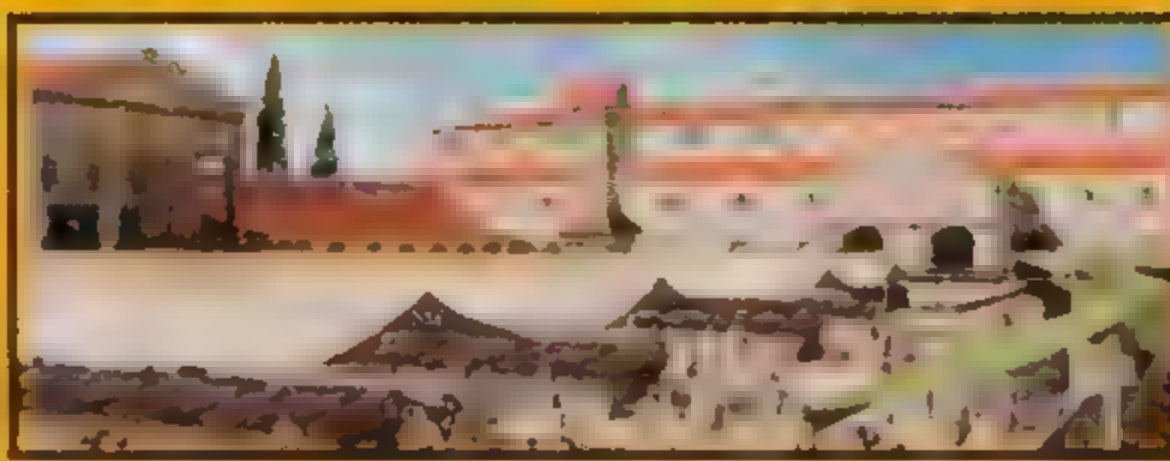
**AKADEMIA**

To szkoła, w której przyszli przywódcy poznają zasady sprawowania władzy. Uczy się tu zarówno przedmiotów czysto filozoficznych, jak i praktycznych, takich jak prowadzenie wojny czy efektywne zarządzanie miastem.

Miasta, w których znajduje się akademia, są zazwyczaj dobrze zarządzane, co wiąże się z podniesieniem jakości kadr. Akademię można rozbudować.

**PŁOCZMIAN**

Zapewnia ulepszone rolnictwo i produkcję żywności. Co roku na polach zmienia się rodzaj upraw, a część ziemi leży odłogiem lub służy jako pastwiska. Zabiegi te zapobiegają szybkiemu wyładowaniu się gleby. Dużo jedzenia to szczęście obywateli, a zatrudnienie niewolników dodatkowo zwiększy profity farmerów i ich zapasy.

**WIELKIE FORUM**

Zapewnia wzrost liczby dóbr wymiennalnych, daje premię do wzrostu populacji – 1%. Pozwala rekrutować szpiega oraz zabójcę.

Wielkie forum to miejsce, gdzie można kupić praktycznie wszystko, z każdego zakątka świata. To takie centrum handlowe z czasów rzymskich. Kupuje się zresztą nie tylko dobra, ale i czyjaś lojalność – stąd możliwość wynajęcia zabójcy. Handel, rzecz jasna, można opodatkować, przez co zwiększają się zyski danego miasta.

**DUŻA ŚWIĄTYNIA CERES**

Zapewnia premię do zadowolenia – 15% oraz premię do wzrostu populacji – 1.5%. Ta duża świątynia poświęcona jest Ceres, bogini płodności i urodzaju. Od niej zależy wielkość plonów. Posiadanie takiego obiektu zwiększa religijność ludu, a więc także wzmacnia jego zadowolenie i lojalność w stosunku do władcy.

## BUDYNKI MILITARNE

**KOSZARY LEGIONOWE**

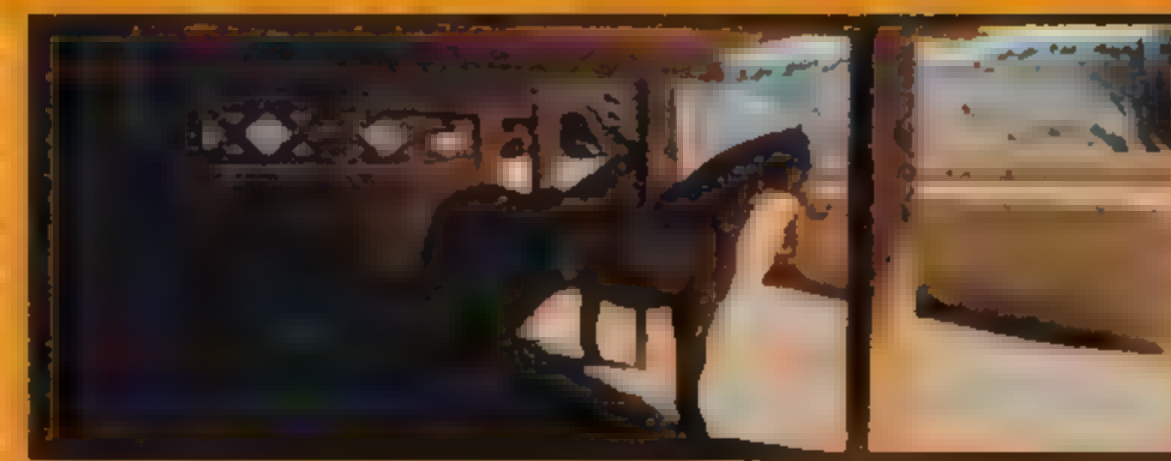
UMOŻLIWIA WYSZKOLENIE: straż miejska, augsiliari, wczesna kohorta legionu.

To jedna z ważniejszych budowli w RTW. Szkoli się tutaj ochotników, którym na sercu leży dobro i bezpieczeństwo kraju. W koszarach legionowych kształcą się naprawdę dobrych żołnierzy, na przykład wczesną kohortę legionu (jednostkę ciężkiej piechoty), a także włóczęk augsiliari.

**STRZELNICA**

UMOŻLIWIA WYSZKOLENIE: lekkostrzelcy augsilia, łucznicy augsiliari, balisty.

Cieżko nie docenić roli łuczników w każdej armii. Umiejętność strzelania na dalsze odległości wymaga jednak długotrwałych ćwiczeń. Poza tym możesz tutaj szkolić balisty, co pozwoli ci szturmować osady wroga bez konieczności budowania sprzętów oblężniczych na miejscu.

**STAJNIE**

UMOŻLIWIA WYSZKOLENIE: psy bojowe, rzymska jazda.

To podstawowa budowla szkoląca jednostki jazdy. Wraz z rozwojem osady, stajnie można rozbudować poszerzając w ten sposób wachlarz dostępnych jednostek konnicy. Ponadto tutaj właśnie szkoli się psy bojowe, które w początkowych etapach każdej potyczki wprowadzają zamęt w szeregach wroga.

**WARSZTAT PŁATNERSKI**

ULEPSZA: lekką broń +1, ciężką broń +1, broń miotającą +1, zbroję +1.

Płatnerz razem z kowalem dbają o to, by twoje wojska miały doskonalsze broje i skuteczniejszą broń. Dobrze wykonany pancerz to dla wojownika kwestia życia lub śmierci. Jeśli w danym mieście pojawi się zarówno płatnerski warsztat, jak i kuźnia, szkolone tu jednostki będą naprawdę mocne.

koniec

# Poczuj prawdziwą prędkość!

## Kierownica rajdowa RW-5000 FORCE FEEDBACK

### PC/PS2



Michał Bębenek

2004 - V-ce Mistrz Polski w

Rajdach Samochodowych

2003 - V-ce Mistrz Polski w gr. N

2001 - V-ce Mistrz Polski N-4

1999 - Mistrz Polski N-3

1998 - V-ce Mistrz Polski N-3

*Michał Bębenek*



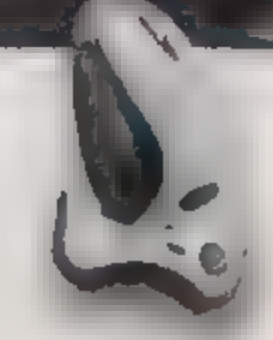
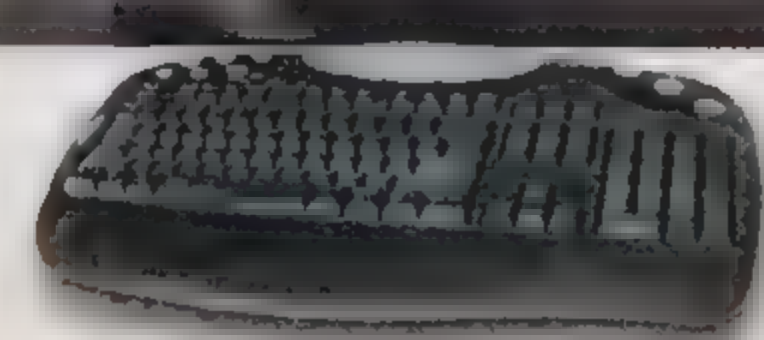
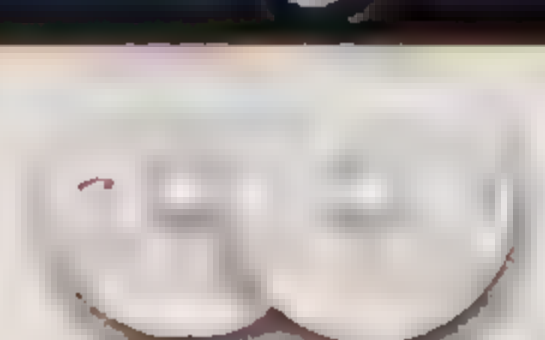
entertaining the world



APOLLO  
multimedia

[www.apollomultimedia.pl](http://www.apollomultimedia.pl)  
[www.apollo.com.pl](http://www.apollo.com.pl)

force  
feedback





**Zrobiłeś zdjęcia. Na ekranie aparatu wszystko wyglądało wspaniale. Ale na papierowych odbitkach już nie jest tak ładnie – ciocia ma wzrok bazyliuszka, a rajdowe samochody się rozmyły...**

# Obróbka zdjęć

## Z czym do laboratorium...

Zrobiłeś zdjęcia? Pora wykonać odbitki. Zanim jednak udasz się do punktu fotograficznego, powinieneś pamiętać o kilku ważnych sprawach.

## Rozmiar matrycy, rozmiar fotki

To, jakiej jakości (i wielkości) zdjęcie otrzymasz, zależy od rozdzielczości matrycy twojego aparatu. Większość laboratoriów zaleca następujące rozdzielczości i wielkości zdjęć:

aparat 1.2 mpix > format 9 x 13  
aparat 2.0 mpix > format 10 x 15  
aparat 3.0 mpix > format 13 x 17  
aparat 4.0 mpix > format 15 x 20  
aparat 5.0 mpix > format 21 x 28



Oczywiście mając aparat 1.2 mpix możesz zacytować sobie wykonanie odbitek 15 x 20 cm, ale nie spodziewaj się cudów – zdjęcia będą po prostu nieostre i z widocznymi pikselami.

## Karta czy płyta CD?

Do laboratorium możesz zanieść kartę pamięci. Ale wygodniej będzie zanieść płytę CD-RW – zgrasz na nią tylko te zdjęcia, z których chcesz odbitki. Dodatkowo niektóre punkty foto, gdy dostarczysz im kartę pamięci, na siłę mogą chcieć uszczęśliwić cię nagraniem fotek na CD.

## Drogo czy tanio...

Geny odbitek z cyfrowek potrafią niekiedy znokautować nawet najbardziej twardych miłośników nowej technologii. Nic dziwnego – niektóre laboratoria żądają nawet 4 razy większych kwot za fotkę niż ich konkurenci. Jeśli nie chcesz niepotrzebnie tracić pieniędzy, poszukaj w Internecie laboratoriów oferujących częste promocje. Pamiętaj także, że niskie ceny są często oferowane wtedy, gdy zamawiasz nie 20, a np. 60 odbitek. Nie biegaj więc co tydzień do fotografa, tylko zbieraj większą liczbę zdjęć i skorzystaj z niższych cen. Ile możesz zaoszczędzić? Promocyjna cena za fotkę 10 x 15 wynosi około 40 groszy, „normalna” zaś to co najmniej 1-1.20 zł, a czasem nawet ponad 1.50 zł!

## Jakość? Ano jakość...

W twojej okolicy pojawił się nowy punkt wykonyjący tanio odbitki? Nie oddawaj od razu wszystkich zdjęć do zrobienia, przeprowadź mały test. Wybierz jedno lub dwa zdjęcia, z których już robiłeś odbitki i które uważasz za dobrze wykonane, i to z nich zamów wersje papierowe. Następnie porównaj efekty pracy obydwu firm.

## Zdjęcia czy wydruki

Niektóre „laboratoria” twierdzą, że sprzedają ci odbitki fotograficzne, a później okazuje się, że dostajesz... wysokiej jakości wydruki z atramentówki lub drukarki sublimacyjnej. Oczywiście jakość i trwałość takich „odbitek” jest znacznie gorsza niż normalnych zdjęć. Na szczęście takie numery „wycinają” głównie nieduże firmy – korzystając z usług profesjonalnego laboratorium, raczej dostaniesz to, co chciałeś...

tekst: DzeiDzi

**Z**anim oddasz do laboratorium zrobione zdjęcia, popracuj trochę nad nimi. Zajmie ci to chwilę, ale efekty będą widoczne natychmiast. W punkcie, gdzie robią odbitki, nikt nie ma czasu na sprawdzanie pojedynczych zdjęć i dopasowywanie do nich wszystkich parametrów. Automat otwiera pliki, uśrednia wartości i robi odbitki – czasem tylko laborant coś poprawi. Dzięki temu krótkiemu poradnikowi zmniejszysz szansę na to, że „laboludek” zepsuje ci twoje najlepsze zdjęcia.

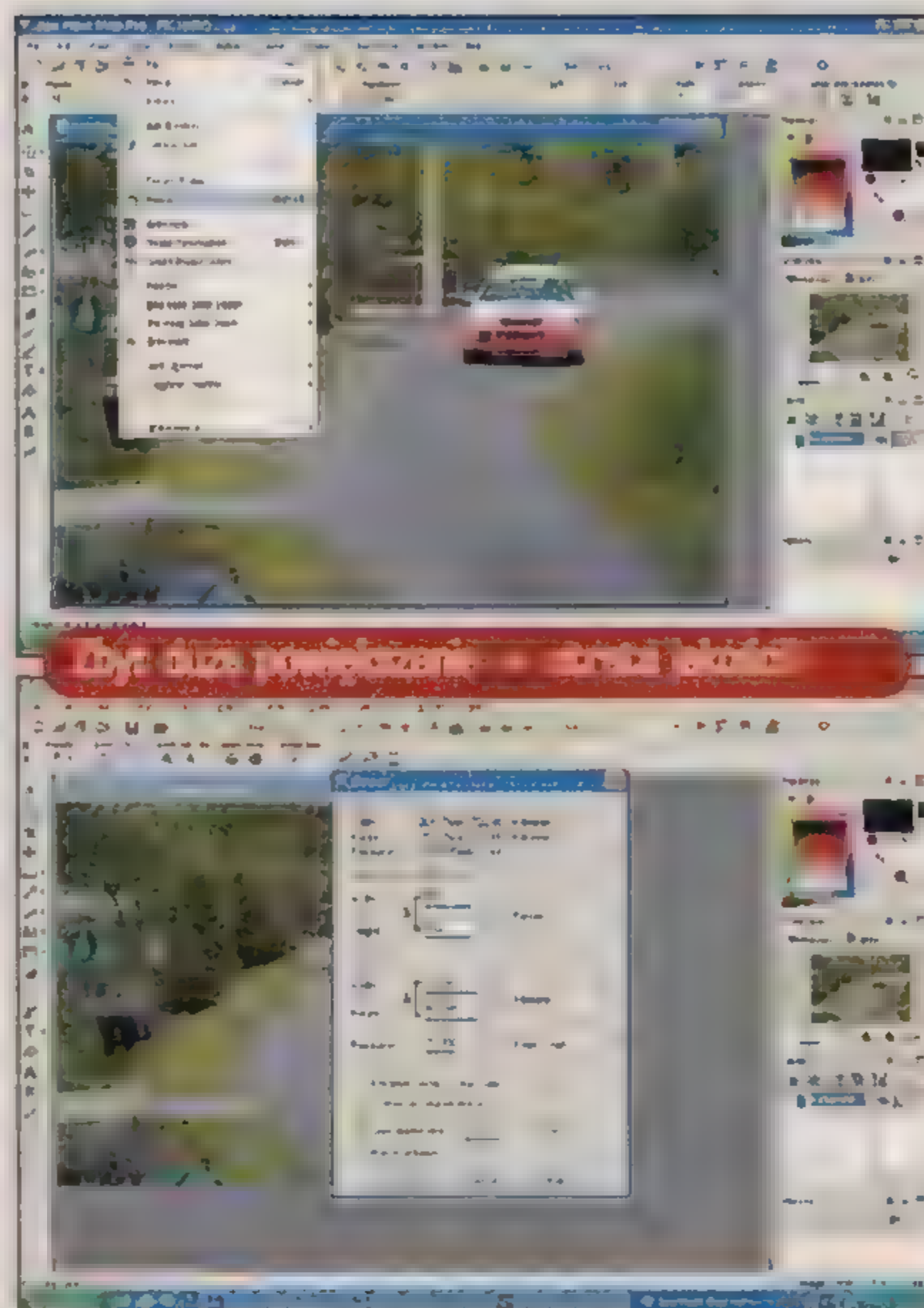
Zacznij jednak właśnie od wizyty w laboratorium i zadania kilku pytań. Po pierwsze, musisz dowiedzieć się, w jakim formacie przyjmują zdjęcia. Najczęściej będzie to JPG, ale może przyjmują też i inne formaty, które pozwolą na zachowanie lepszej jakości. Druga sprawa to rozmiar fotografii i rozdzielczość dpi. Każda maszyna ma swoje ustawienia rozmiaru. Powinieneś je znać, bo gdy oddasz zdjęcie w innym wymiarze, lab je przytnie (przeważnie nie tam gdzie trzeba).

Gdy już wydusisz z obsługi laboratorium potrzebne informacje (to nie żart – zdarza się, że obsługa nie ma pojęcia, o co pytasz), możesz zasiąść do przygotowywania fotek. Zacznij od zrobienia kopii zdjęć, nad którymi będziesz pracował. Zawsze może się tak zdarzyć, że do jakichś celów będzie ci potrzebny oryginał.

Wszystkie moje porady dotyczą programu Paint Shop PRO 9 (wersję Trial sześćdziesięciodniową znajdziesz na <http://www.jasc.com/>). Większość tych funkcji jest obecna także w innych aplikacjach do obróbki fotografii. Będą one działać podobnie lub nawet identycznie.

## KADROWANIE

Na początek wykadruj zdjęcie, tak aby powycinać wystające z boków głowy czy inne niepotrzebne elementy. Kadrowaniem możesz też zmienić kompozycję fotografii, co jeszcze



bardziej podniesie jej atrakcyjność. Wybierasz narzędzie Crop (klawisz „R”) i zaznaczasz wybrany obszar. To, co zostanie wycięte, program lekko wyciemni. Po dokładnym ustawieniu kadru klikasz dwukrotnie wewnątrz wybranego fragmentu, aby przyciąć zdjęcie.

## ZMIANA WIELKOŚCI

W menu Image znajdziesz opcję Resize („Shift-S”). To właśnie tutaj przydadzą ci się zdobyte w labie informacje na temat rozmiarów zdjęcia i rozdzielczości dpi. Ustaw wymagane wymiary i rozdzielczość, pamiętając jednak o tym, aby nie zmieniać stosunku wysokości do szerokości. W przeciwnym wypadku zdjęcie po prostu zmieni proporcje. (Opcja ta jest standardowo włączona.)

## WYOSTRZANIE

Bardzo często zdjęcia dyskwalifikuje brak ostrości. Czasem jednak można temu zaradzić w bardzo prosty i szybki sposób. Użycie filtra Unsharp Mask pozwala na wyciągnięcie części fotografii, które inaczej powędrowałyby prosto do kosza. Zasadniczo jeśli chodzi o filtr Unsharp Mask, powinny przez niego przejść wszystkie zdjęcia, zanim oddasz je do wywołania. Błędy w zapisie obrazu powodują, że każda fotka ma niedociągnięcia, jeśli chodzi o ostrość.

## JASNOŚĆ

Część zdjęć robiona w słabych warunkach oświetleniowych wychodzi zbyt ciemna. Tu z pomocą przychodzą nam narzędzia do zmiany jasności. Znajdziesz je w menu Adjust – Brightness and Contrast. Przykład pokazuje, jakie efekty można osiągnąć za pomocą narzędzia Histogram Adjustment. Reszta działa na bardzo podobnych zasadach. Przesuwając suwaki umieszczone poniżej histogramu zmieniasz jasność widocznych na

zdjęciu elementów. W zależności od tego, który z nich przemieszczasz, zmianie ulegą będą wycinki sceny o innej jasności.

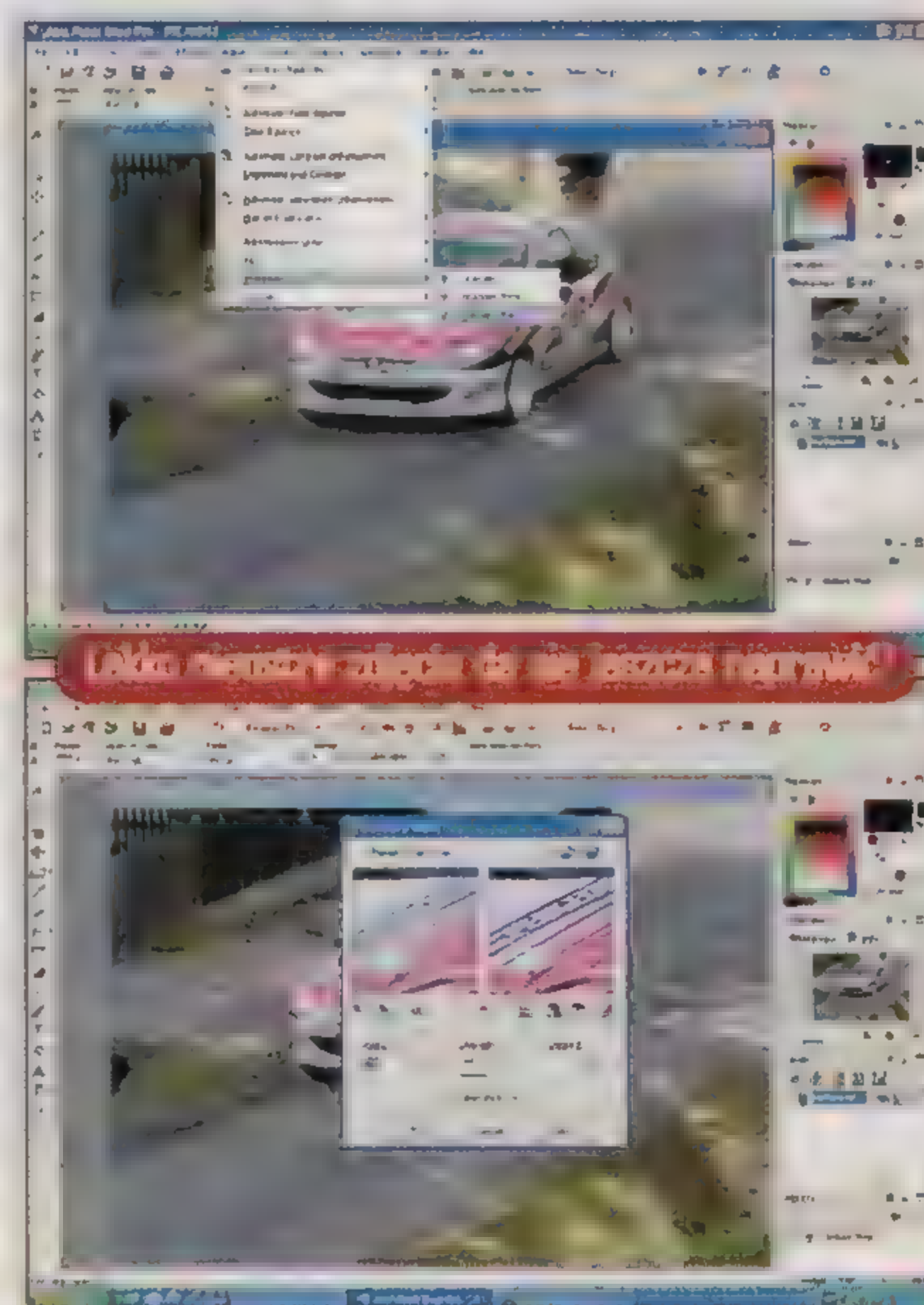
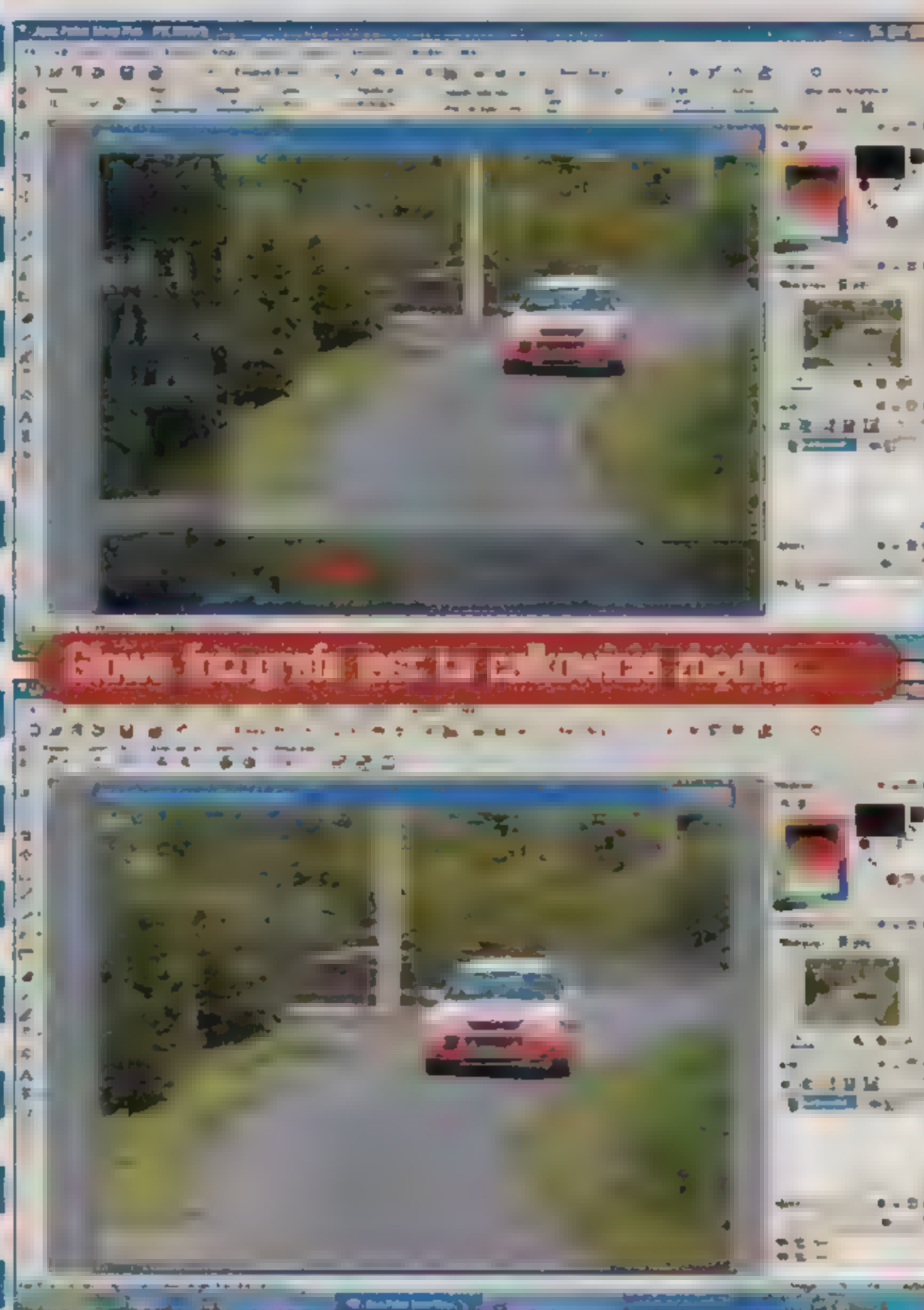
## POD ŚWIATŁO

Gdy sfotografujesz obiekt na jasnym tle i flesz aparatu nie doświetlił sceny wystarczająco mocno, możesz użyć Fill Flash Filter, aby rozświetlić fotografowany obiekt. Znajdziesz go w menu Adjust – Photo Fix. Zanim jednak zaczniesz go używać, przyda się zaznaczenie elementu, który ma zostać doświetlony. W przeciwnym wypadku filtr rozjaśni całe zdjęcie. Za pomocą Selection Tool (klawisz „S”) zaznaczasz wybrany element. Gdy dokładnie obrysujesz obszar do rozjaśnienia, użyj filtru. Działa on będzie tylko na zaznaczonym obszarze, co widać w okienku podglądu.

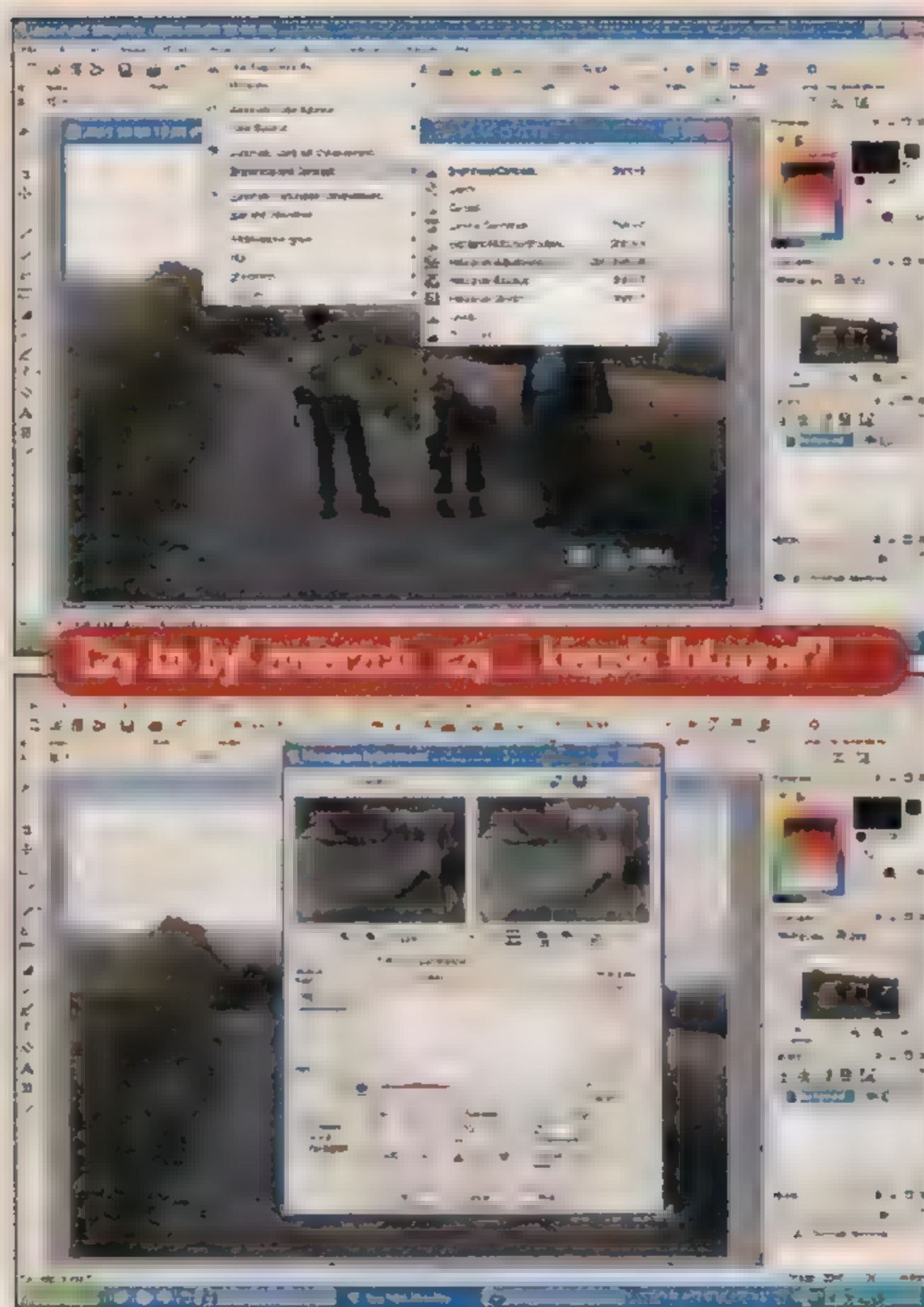
## CZERWONE OCZY

Wampirze oczka to zhora wszystkich robiących zdjęcia z wykorzystaniem wbudowanego w aparat flesza. Jakbyś się nie starał, zawsze wśród kilku dobrych fotek jedna będzie straszyc wampirkami. Do usunięcia tego efektu służy narzędzie Red Eye Removal. Znajdziesz je w menu Adjust – Photo Fix. Po jego uruchomieniu wybierasz obszar, na którym chcesz pracować, i dokładnie zaznaczasz cały czerwony fragment oka. Następnie wybierasz rozmiar tęczówki i jej kolor (dobrze jest mieć dodatkowe zdjęcie danej osoby, aby dobrze dobrać kolor oczu). Pozostaje ustalenie rozmycia i umiejscowienie tzw. bliku w oku – nadaje on oczom życia. Za pomocą tego narzędzia można też komuś zmienić dla dowcipu kolor tęczówek lub podmienić na oczy kota (opcja Auto Animal Eye).

Tak przygotowany plik zapisz w formacie, jaki zaleca lab dla swojej maszyny. Jeśli lab pozwala na dostarczenie plików TIFF lub innych z bezstratną kompresją, skorzystaj z tego. Kompresja stratna, jaką jest JPG, czasem powoduje pogorszenie się jakości fotografii.







To oczywiście nie wszystko, co można zrobić, aby poprawić zdjęcia, zanim oddasz je do wywołania. Jednak aby opisać choć pobieżnie resztę opcji, nie starczyłoby całego numeru CLICKA!. Wiele z nich nie można wykorzystać w warunkach domowych, bo wymagają bardzo dokładnej kalibracji monitora. Przykładowo, zmiany nasycenia barw możesz wykonać samemu, jednak nie ręczę za efekty na monitorze, który nie był kalibrowany. O poprawieniu kolorów lepiej poprosić w laboratorium – wyraźnie zaznaczając, o które pliki nam chodzi.

Pamiętaj też, że jeśli kolory na wywołanych zdjęciach nie są nawet trochę podobne do tego, co było fotografowane, może to być wina labu, a nie twojego aparatu. Jeśli masz podejrzenia, że laboratorium wykonało złe odbitki, idź do nich i poproś o staranniejsze zrobienie tych samych fotografii.

## Drukuj zdjęcia, gdzie chcesz!

**C**anon wprowadza do sprzedaży nową serię kompaktowych drukarek fotograficznych. Urządzenia, noszące wspólną nazwę SELPHY, umożliwiają łatwe i szybkie drukowanie zdjęć z aparatów cyfrowych. Nazwa SELPHY pochodzi od słów „Do-It-YourSELF Photography” (z ang. fotografia „zrób to sam”). Prawdziwe „odbitki” z plików cyfrowych powstają równie błyskawicznie co same zdjęcia i bez konieczności użycia komputera. Urządzenia umożliwiają druk bezpośrednio ze wszystkich aparatów cyfrowych i cyfrowych kamer wideo zgodnych ze standardem PictBridge. Do wyboru masz SELPHY CP400 – kompaktową drukarkę termosublimacyjną o rozdzielczości 300dpi, dającą bezmarginesowy wydruk o formacie pocztówki w 63 sekundy; SELPHY CP500 – drukarkę termosublimacyjną dla początkujących



oraz SELPHY DS700 – najbardziej zaawansowany model, oferujący rozdzielczość 4800 x 1200 dpi. Drukarkę można podłączyć do telewizora i korzystając z umieszczonego w zestawie pilota komfortowo oglądać oraz wybierać do wydruku zdjęcia zapisane na wszystkich popularnych formatach kart pamięci. Specjalnie z myślą o posiadaczach telefonów komórkowych z aparatem cyfrowym oraz portem podczerwieni sprzęt wyposażono w port IrDA.

## Olympus $\mu$ -mini Digital Mini rozmiar, maxi możliwości

**P**rofesjonaliści gustują w wielkich aparatach uzbrojonych w potężne lampy błyskowe i długuuuuue obiektywy. Amatorzy wręcz przeciwnie – poszukują kompaktowych rozwiązań o dużych możliwościach, oferujących wysokiej jakości zdjęcia. Z myślą właśnie o nich Olympus przygotował nową linię aparatów  $\mu$ -mini DIGITAL (czyt. mju: mini didżital).

Sprzęt ma niewielkie rozmiary i mieści się w kieszeni. Cechują go: czteropikselowa matryca wysokiej jakości, dwukrotny zoom optyczny oraz duży, 1,8-calowy wyświetlacz. Trzynastcie programów tematycznych ułatwia robienie zdjęć w niemal każdych warunkach i oferuje takie efekty jak „rybie oko” czy miękka ostrość. Aparat, dostępny w sześciu wersjach kolorystycznych, pozwala też nagrać film wideo. Wadą urządzenia są karty pamięci – Olympus korzysta z drogich xD-Picture Card.



Matryca 4,1 mpx  
Cena: ok. 1499 zł



[www.imro.pl](http://www.imro.pl)

Jeżeli nudzą Cię inne serwisy,  
to zajrzyj do nas. Jesteśmy nowi,  
a przez to nie zepsuci!

Zaproś znajomych  
dotrzymaj nam kroku w rozwoju,  
a my zapewnimy Ci dobrą zabawę  
w **IMPERIUM ROZRYWKI**  
Ten adres będzie też Twoim

logodzwonki  
komputery  
gry

IMRO to nie tylko rozrywka dla Ciebie,  
to też przyjemność dla twojego aparatu  
[flash.imro.pl](http://flash.imro.pl)



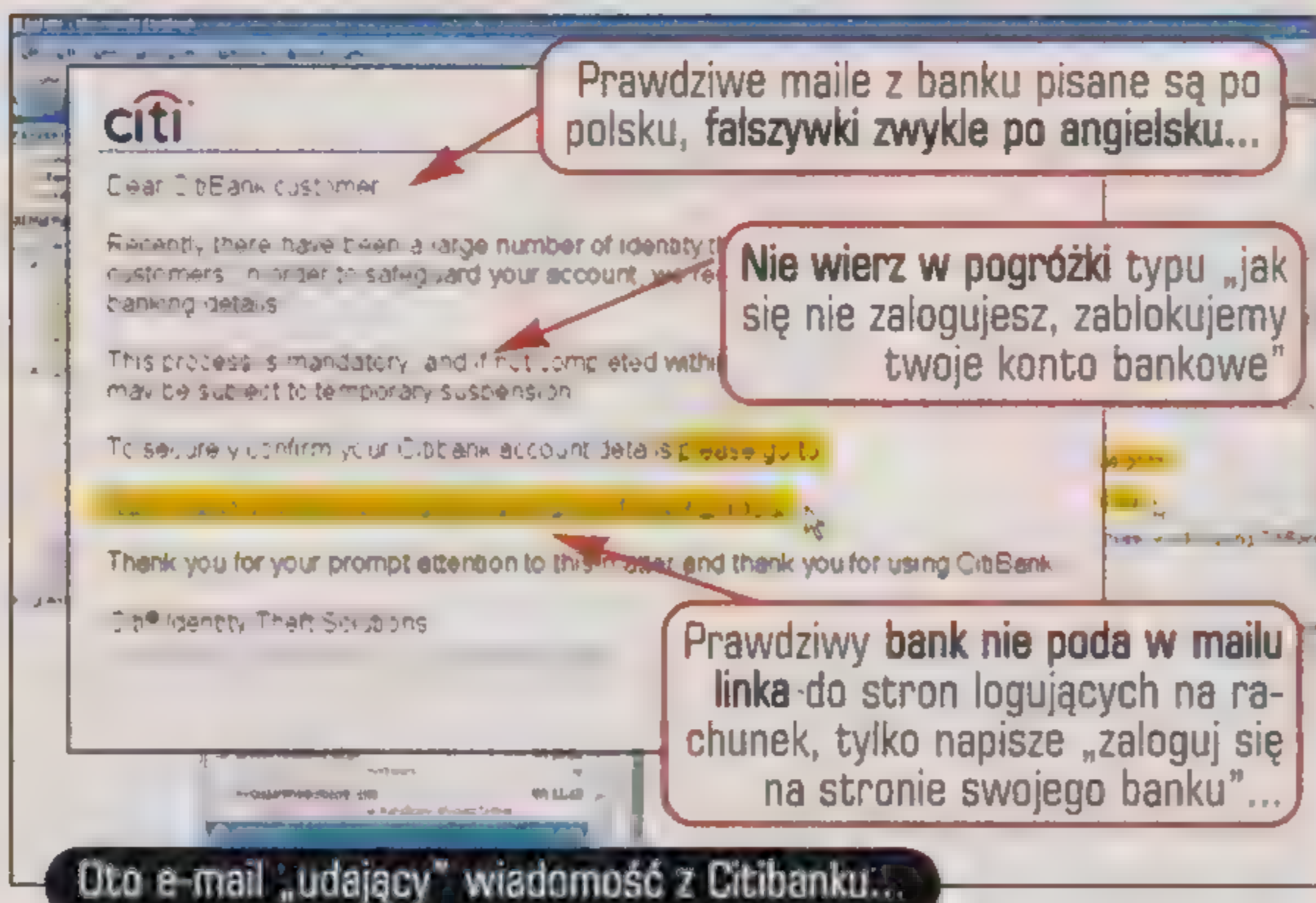
# Groźny Internet

Ogóln światowa Sieć to nie tylko ciekawe strony pełne informacji, rozrywka i skarbnica darmowych plików. W dzisiejszych czasach Internet stał się jednym z największych źródeł zagrożenia – zarówno dla komputerów, jak i... użytkowników!

Napastnicy z Sieci kierują się różnymi pobudkami. Najczęściej chcą po prostu okraść swoje ofiary, czasem zyskać sławę i rozgłos, a niekiedy odreagować złość i frustrację. Nie myśl jednak, że to konkretnie ty – Jan Kowalski – jesteś celem ich działań. Internetowi przestępcy (bo tak należy ich nazywać) działają globalnie. Jako broni używają samorozprzestrzeniających się wirusów bądź programów przeszukujących w sposób losowy wszystkie adresy w Sieci celem wychwycenia niezabezpieczonego komputera. Innym razem zasypią najpopularniejsze serwery pocztowe mailami, w których będą próbowali wyludzić dane... Wszystkie te ataki są skierowane przeciw większej grupie użytkowników. Dopiero gdy okaże się, że miałeś pecha i twój PC nie jest chroniony, staniesz się konkretnym obiektem napaści.

## JAK SIĘ BRONIĆ?

Na szczęście nie jesteś w tej walce z góry skazany na porażkę. Możesz, a wręcz koniecznie powinieneś odpowiednio zabezpieczyć swój komputer. Nawet jeśli nie masz na dysku cennych danych, nie posiadasz karty kredytowej ani konta w banku internetowym, twój PC jest łakomym kąskiem i może być użyty... do ataku na innych! Jak więc utrudnić życie włamywaczom? Jest na to jeden sposób – zastosować komplet zabezpieczeń, o których piszemy poniżej.



Oto e-mail „udający” wiadomość z Citibanku...

### KROK 1. AKTUALIZACJE SYSTEMU I PROGRAMÓW

Nawet jeśli bardzo nie lubisz producenta swojego systemu i uważasz, że za bardzo chce kontrolować swoich klientów, zadaj o to, aby kluczowe elementy oprogramowania były regularnie aktualizowane. W wypadku systemów Windows najlepszym wyjściem będzie włączenie automatycznych aktualizacji z Internetu. Mimo częstych narzekania na tempo i jakość pracy, programiści z Redmond co jakiś czas łatają kolejną dziurę w zabezpieczeniach, więc warto o tym pamiętać...

### KROK 2. PROGRAM ANTYWIRUSOWY

Absolutnie niezbędny dla każdego użytkownika komputera! Jeśli nie stać cię na jakąś komercyjną aplikację, skorzystaj z którejś z darmowych (np. [www.avast.com](http://www.avast.com))! I jeszcze jedna bardzo ważna sprawa – program antywirusowy nie przyda się do niczego, jeśli nie będziesz dbał o aktualizowanie zawartej w nim bazy wirusów. Możesz to robić

## Zagrożenia z Sieci

Jeśli uważasz, że nie możesz stać się celem ataku, mylisz się bardzo. Każdy komputer podłączony do Sieci prędzej czy później zostanie zaatakowany... Warto więc wiedzieć, co ci grozi.

### Wirusy

Specjalne programy, mające za zadanie samodzielnie powielać się i rozprzestrzeniać na inne komputery. Niektóre z nich mają zaprogramowane procedury niszczące dane na dysku lub atakujące inne komputery w Sieci (np. serwery znanych firm). Wirusy mogą być ukryte w nieszkodliwych na pozór programach lub dołączone do wiadomości e-mail.

### Oprogramowanie szpiegujące

Złośliwe programy, często udające pożyteczne aplikacje, których zadaniem jest zbieranie informacji na temat upodobań i zachowania się użytkownika w Sieci. Programy tego typu regularnie wysyłają do swoich twórców dane dotyczące np. odwiedzanych przez internautę stron WWW lub adresy kont pocztowych. Dzięki działaniu „szpiega” w twojej skrzynce poczty elektronicznej może zacząć pojawiać się spam, a podczas przeglądania stron WWW będziesz atakowany przygotowanymi specjalnie dla ciebie reklamami.

### Niechciana poczta – spam

Niechciane i niezamówione maile z ofertami, reklamami, „łafcuszkami szczęścia” itp. Duże ilości spamu krążącego w Sieci powodują spadek przepustowości łącz i marnują czas użytkowników poczty, którzy wśród niepotrzebnych wiadomości muszą odszukać te, na które czekają.

### Kradzieże danych

Jedno z najbardziej groźnych niebezpieczeństw czyhających na użytkowników Sieci! Hakerzy uzyskując dostęp do twojego komputera lub obserwując to, co na nim robisz, mogą łatwo znaleźć dane – np. numer konta bankowego i hasła do jego obsługi przez Internet czy numer i datę ważności karty kredytowej!

### Dialery

Programy przekierowujące połączenia z ogólnodostępnymi, tanimi numerami dostępowymi do Internetu na numery o podwyższonej opłacie typu 0-700... Dialery najczęściej instalują się w systemie podczas wizyt na stronach bądź witrynach z pirackim oprogramowaniem.

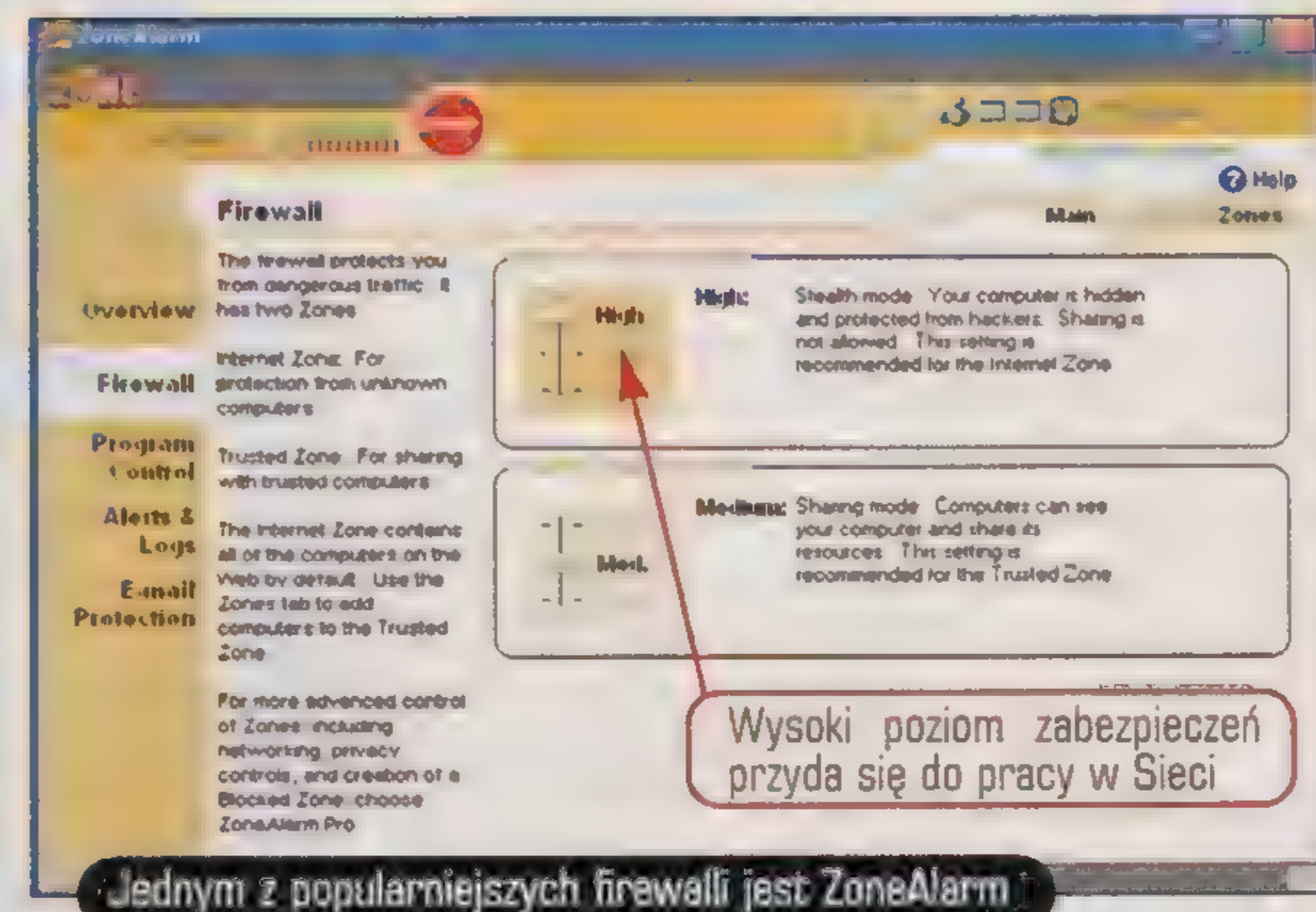
### Oszustwa i oszuści

W tej grupie mieszczą się fałszywe alerty – e-maile informujące o supergroźnym wirusie, którego usunąć można np. kasując jakiś plik (zwykle część systemu), jak i „imitacje” wiadomości wysyłanych przez banki internetowe z prośbą o podanie haseł dostępu. Oszustwami są też zawiadomienia z egzotycznych krajów o wygranej rzędu 100.000 dolarów, gdzie warunkiem odbioru gotówki jest wpłata na podane konto jakiejś sumy pieniędzy. Groźni oszuści grasują na aukcjach internetowych, sprzedając drogie towary po śmiesznie niskich cenach – np. przenośne komputery za 50% ich wartości. Oczywiście kupujący po wpłaceniu pieniędzy nigdy nie ogląda zamówionego sprzętu...

ręcznie lub uaktywnić odpowiednią funkcję programu. Jak często dokonywać aktualizacji? Najczęściej jak tylko jest to możliwe – praktycznie każdego dnia pojawiają się nowe odmiany wirusów! Pamiętaj także, aby antywirus był odpowiednio skonfigurowany – tzn. współdziałał z programem obsługującym pocztę e-mail, przeglądarką WWW itp. Tylko wtedy będzie w stanie wylapać potencjalne zagrożenia i zapobiec zarażeniu twójgo peceta.

### KROK 3. FIREWALL, CZYLI ZAPORA OGNIOWA

Zadaniem tego typu programu jest uniemożliwienie włamywaczom „wejścia” na twój komputer. Zapory ogniowe blokują cały niepożądany ruch pomiędzy twoim PC a Siecią, mogą także ukrywać komputery tak, że staną się niewidoczne dla napastników. Najprostsze firewalle są wbudowane w systemy operacyjne, można jednak zamiast nich używać osobnych aplikacji. Wiele z tych programów jest dosyć skomplikowanych, tak więc dokonując wyboru musisz... określić swoje umiejętności. Na co ci firewall tak zagmatwany, że nie będziesz w stanie go skonfigurować i w efekcie będzie działał nieprawidłowo?



Jednym z popularniejszych firewalli jest ZoneAlarm

### KROK 4. KTO ODGADNIE TWOJE HASŁO?

Poczta e-mail, konta bankowe, indywidualne konta na płatnych serwerach w Sieci, konta użytkowników na twoim PC... Wszędzie tam używasz haseł. A że musisz ich sporo zapamiętać, pewnie zadbałeś o to, aby nie były zbyt trudne. To błąd! Na to właśnie liczą włamywacze – pierwszą rzeczą, jaką sprawdzą podczas próby złamania hasła, będą: twoja data urodzenia, imiona mamy, taty, babci, brata czy psa oraz inne kombinacje typu „abcde” czy „12345678”. Ustalając hasło dostępu zadaj o to, aby było ono tzw. silnym hasłem. Co to znaczy? Dobre, silne hasło powinno mieć co najmniej osiem znaków, powinno też zawierać zarówno duże jak i małe litery, cyfry a także symbole specjalne. Na przykład: „gW12@xQ#”. Oczywiście coś takiego trudno zapamiętać, ale możesz zastosować pewien prosty trik. Na przykład niech hasłem będzie zdanie „stoi mała w 7 klatce”, które zapiszesz jako „100i@v7kl@ce”.

Korzystając z usług bankowych przez Internet pamiętaj, że za bezpieczeństwo twoich pieniędzy odpowiada także bank. Zanim założysz konto sprawdź, w jaki sposób zabezpieczony jest dostęp do twojego rachunku. Niektóre z banków używają tylko i wyłącznie stałych haseł, co jest dosyć kiepską ochroną, inne oferują listę haseł jednorazowych do potwierdzania transakcji lub specjalny token – elektroniczny brelok generujący zmienne kody.

## POMYŚL, ZANIM KLIKNIESZ...

- **NIE** otwieraj załączników zawartych w mailach od nieznanymi osób!
- **NIE** podawaj haseł, numerów kart itp. w odpowiedzi na e-mail, który otrzymałeś rzekomo z banku. Banki nigdy nie proszą o podanie takich danych drogą elektroniczną!
- **NIE** odpowiadaj na spam! Kliknięcie na link pt. „Usuń mój adres z listy wysyłkowej” zwykle powoduje potwierdzenie, że twój adres jest poprawny i w efekcie otrzymasz kolejne wiadomości.
- **NIE** zgadzaj się na uruchamianie i instalowanie programów nieznanego pochodzenia, zwłaszcza gdy takie żądanie pojawia się podczas przeglądania stron WWW.
- **NIE** wyłączaj oprogramowania antywirusowego i firewalla („bo komputer za wolno chodzi...”), chyba że jest to absolutnie niezbędne – np. w czasie instalacji jakiegoś oprogramowania.
- Twój komputer może zostać zainfekowany już po kilkunastu minutach pracy w Sieci! Nie korzystaj z Internetu, jeśli nie masz odpowiednio chronionego komputera (program antywirusowy i firewall).
- Gdy instalujesz system na nowo, nie pobieraj uaktualnień z Sieci zanim nie zainstalujesz antywirusa i nie włączysz firewalla!







**J**akie wymagania stawia DOOM 3 karcie graficznej? Tego czytelnikom CLICKA! nie trzeba wyjaśniać. Zastanawiasz się pewnie nad wymianą tego elementu komputera. Na rynku pojawiła się karta Gainward PowerPack! Ultra/2400 „Golden Sample”, której konstrukcję oparto na układzie GeForce 6800GT. Wiele testów potwierdziło, iż 16-potokowy układ nVidia bardzo dobrze radzi sobie z najnowszym produktem ID Software. Gainward przygotował nawet dla nabywców tego urządzenia sporą niespodziankę. Oprócz samej karty kupujący znajdzie w pudełku ni mniej, ni więcej, tylko pełną wersję DOOM 3. Cena? 2345 zł (z VAT).



**W**spominaliśmy już w tym numerze o nowej linii odtwarzaczy przenośnych Manty, zajmując się modelem przeznaczonym dla miłośników grania. Teraz pora na pozostałe trzy urządzenia. Jak już wiesz, odtwarzacze mają podobne możliwości (odczyt CD Audio, MP3 i WMA, a także Video CD). Obudowy playerów wykonano z solidnego aluminium. Plastikowe przyciski są ciekawie rozmieszczone, lecz momentami reagują z oporem. Do kompletu dostaniesz także średniej klasy słuchawki z pilotem, baterie-akumulatory i ładowarkę. Czyż zatem



**D**igital products make business easier and more profitable. But how do you get them? The answer is simple: through a computer. Computers are the key to success in the digital age. They are the only way to get the most out of your business. They are the only way to get the most out of your business. They are the only way to get the most out of your business.



**THE QUALITY OF THE SERVICE**

[illegible]

## Joystick kompletny

**Z**łota sprzedaż miliona egzemplarzy joysticków z serii „Cyborg”. Saitek wypuścił na rynek... jeszcze doskonalszy model. Zaraz po wyjęciu z pudełka Saitek Cyborg Evo przykuwa wzrok futurystyczną sylwetką. Jest lekko pochylony do przodu, a jego rozbudowana główka powoduje, że urządzenie przypomina trochę Obcego z filmów Ridleya Scotta. Całość wykonano z dobrej jakości plastiku, podstawa ma elementy aluminiowe, a drążek pokryty gumą, dzięki czemu sprzęt pewnie leży w dłoni. Cyborg Evo wyposażono w 5 cyfrowych przycisków „fire” zamontowanych na drążku, cyfrowy spust ognia ciągnący, ośmiokierunkowy przełącznik „HAT” kontroler przepustnicy, cztery cyfrowe przyciski wbudowane w podstawę oraz dwa przyciski „Shift”. Komunikację z komputerem zapewnia radiowy odbiornik podłączony do portu USB. Przetestowałem go w WINGS OF HONOR i muszę przyznać, że zabawa była przednia. Wszystkie przyciski sprężają się jak należy. Dzięki podoporce na nadgarstek nawet wielogodzinne loty nie męczą ręki. A jeśli urządzenie ci się nie spodoba, można je łatwo zdemontować! Saitek Cyborg Evo pokocha

ja wszyscy fani symulatorów lotniczych.

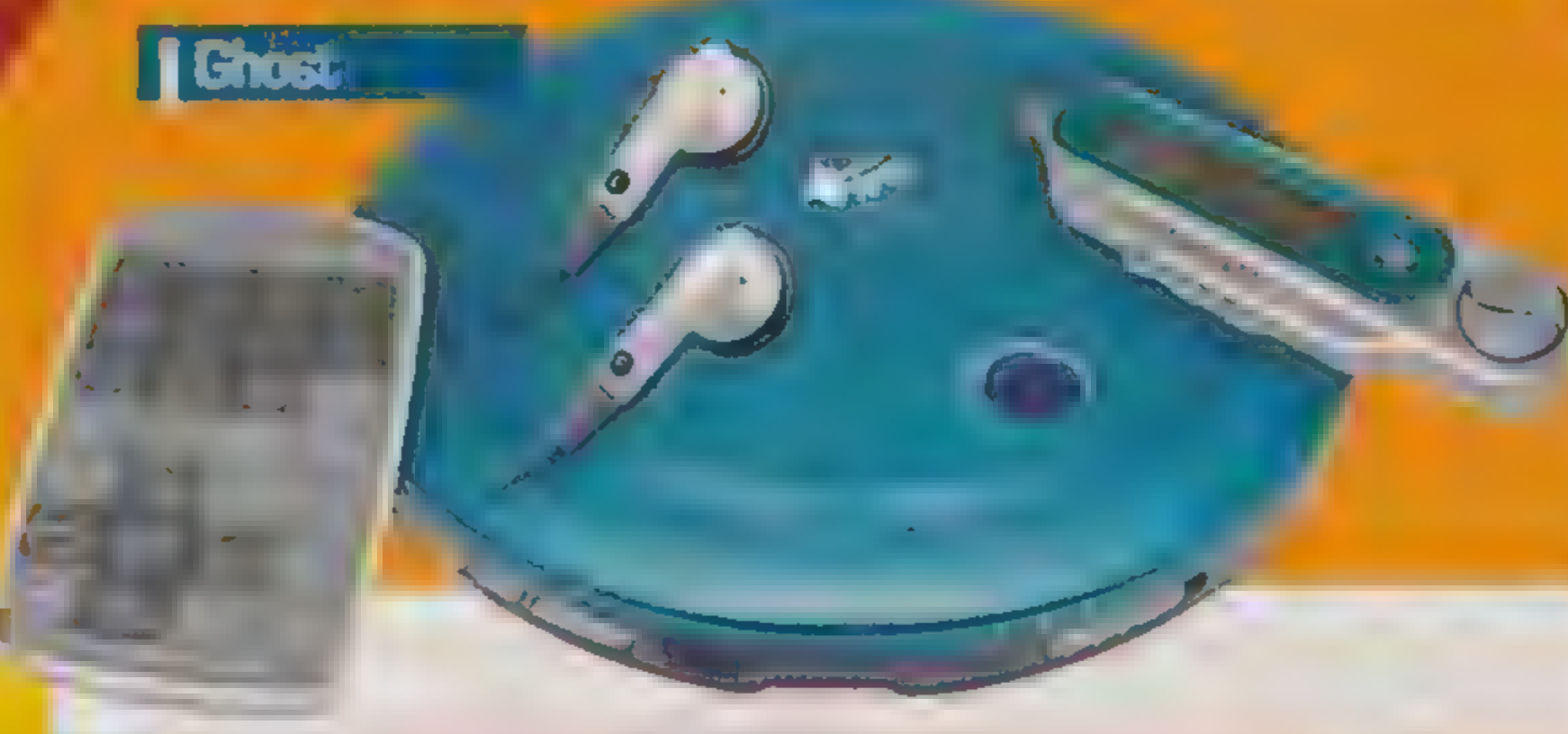
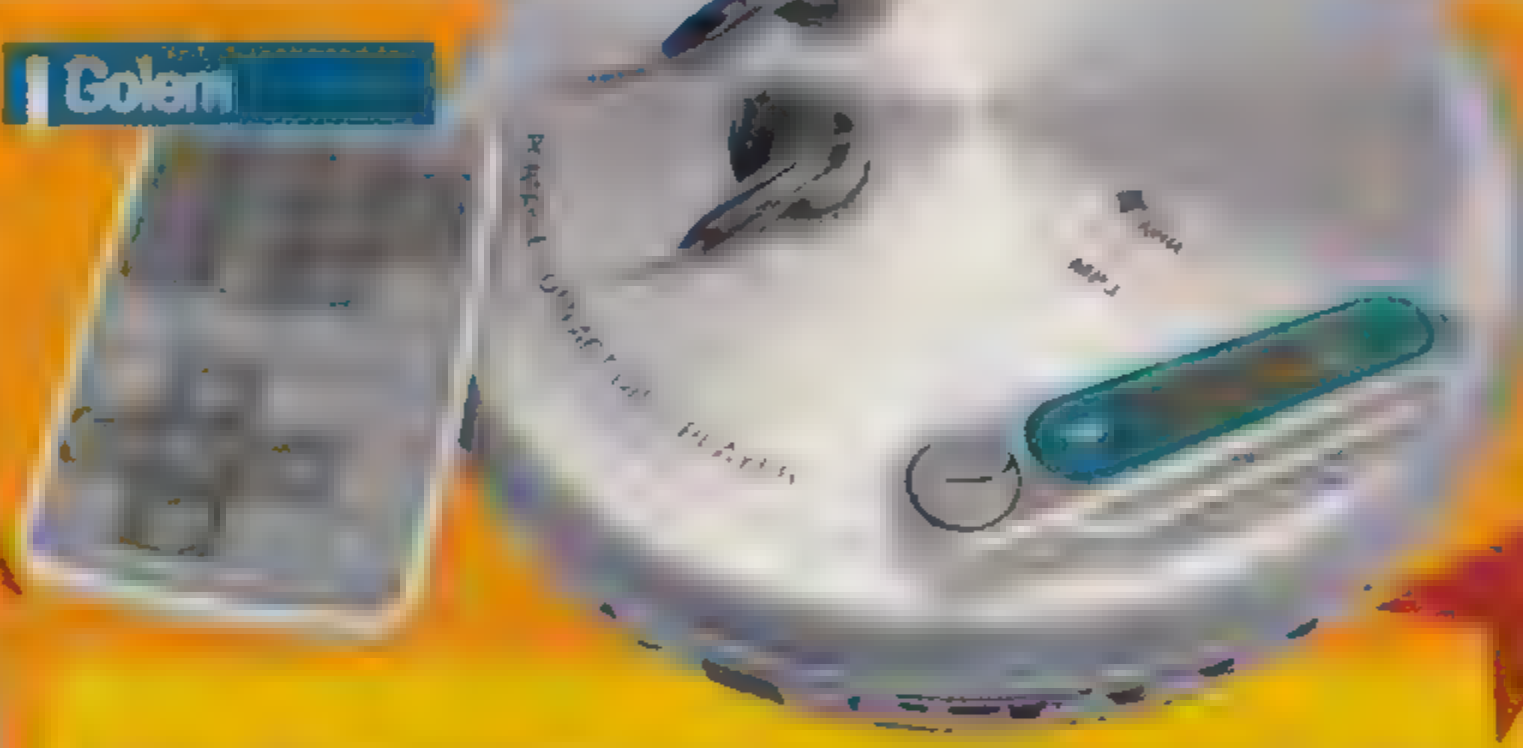
➤ K.R.



chawki lepiej pozostawić w pudełku i korzystać z własnych. Playery grają wystarczająco głośno. Obsługa filmów przebiega bezproblemowo i bez wstydu można zaprosić znajomych na wspólne oglądanie. Odtwarzacze Manty to solidne produkty. Ich cena sprawia, że powinny znaleźć się pod choinką osób szukających kompleksowych rozwiązań, które nie chcą wydać przy tym równowartości małego samochodu. Naszym zdaniem, najlepszym wyborem dla fanów gier będzie oczywiście Gambler (można go używać zarówno jako odtwarzacza muzyki i filmów, jak i konsoli do gier). Miłośnikom muzyki możemy polecić najprostszego i najtańszego Spirita.

**Sugerowane ceny urządzeń ([www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)):**

Spirit: 169 zł  
Golem: 199 zł  
Ghost: 299 zł



# Tivi-iiyama

**F**irma iiyama zaprezentowała nowy model płaszcza-  
ka, łączący funkcje TV i monitora. C171WT posiada  
ekran LCD o przekątnej 17" i proporcjach 16:9.  
Umożliwia on wyświetlanie obrazu w rozdzielczości  
1280x768. Współczynnik kontrastu wynosi 400:1, ja-  
sność – 400 cd/m<sup>2</sup>. Matryca jest wystarczająco szyb-  
ka, by bez problemów można było grać w gry – jej czas  
reakcji wynosi 25ms. Monitor posiada wyjścia VGA, an-  
tenowe, S-video oraz audio. W obudowę wmontowane  
są stereofoniczne głośniki o mocy 2.5 W każdy.



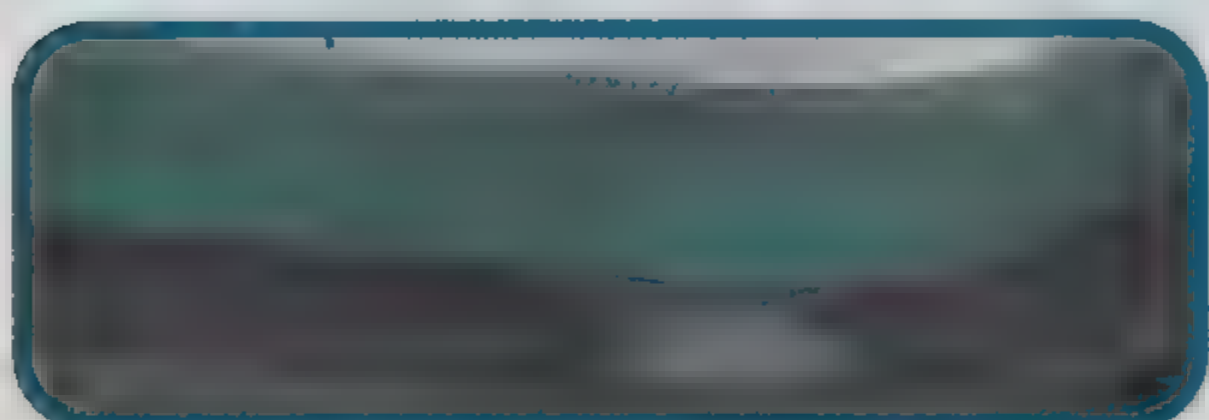


## Więcej Creativ(ności)

**C**reative rozszerza swoją linię głośników Inspire o nowe modele. Pierwszym z nich jest zestaw Inspire T3000. W jego satelity, oprócz głośnika średniotonowego, wbudowano również głośniki wysokotonowe, co przekłada się na wyższą jakość dźwięku. Drugą nowością jest model Inspire T5900. Przednie głośniki satelitarne wyposażone są tu w dwie membrany (wysoko- i średniotonową), co pozwala uzyskać równowagę między średnimi i wysokimi tonami. Kolejnym modelem jest Inspire P5800 – zestaw 5.1 spodoba się osobom szukającym urządzenia oferującego najlepszy możliwy stosunek jakości do ceny. Najbardziej zaawansowanym z nowych modeli jest Inspire T7900. Ceny zestawów: 279 zł, 419 zł, 589 zł i 349 zł.



## Podkładki dla nałogowych graczy



**E**wolucja komputerowego osprzętu zatacza coraz szersze kręgi. Nie omiela ona nawet tak prozaicznego elementu, jak podkładki pod mysz. Dzięki firmie Progame (http://www.progame.pl) można już w Polsce kupić podkładki firm Icemat oraz Steelpad. To prawdziwe limuzyny wśród tego typu akcesoriów. Wykonane są z wysokiej jakości materiałów: Icemat ze szkła, Steelpad z aluminium lub wytrzymałego plastiku i zapewniają to, czego każdy gracz naprawdę potrzebuje – wysoką precyzję sterowania. Po naklejeniu na ślizgi myszy specjalnej taśmy teflonowej lub ebonitowej (jest

w pudełku z podkładką), której zadaniem jest zmniejszenie tarcia, gryzoń po prostu sunie po jej powierzchni niczym Rolls-Royce. Jakości wykonania nie ustępuje oczywiście estetyka. Jednolity kolor, umieszczone w rogu logo – proste wzornictwo potrafi naprawdę skutecznie przykuć uwagę.

Dodatkową rekomendację stanowi fakt, że niektóre modele podkładek Steelpad zaprojektowano przy współpracy klanu Schroet Kommando, a używane są one również przez graczy należących do takich klanów, jak Team 3D, 4Kings, MouseSports, D-skyline, Titans oraz nasz polski klan ConneXion.



Chcesz wygrać jedną z supernowoczesnych podkładek pod mysz?  
Weź udział w naszym konkursie! Odpowiedz na pytanie:

**JAK BRZMI OFICJALNA, POLSKA NAZWA  
MYSZKI LANSOWANA W LATACH 90.?**

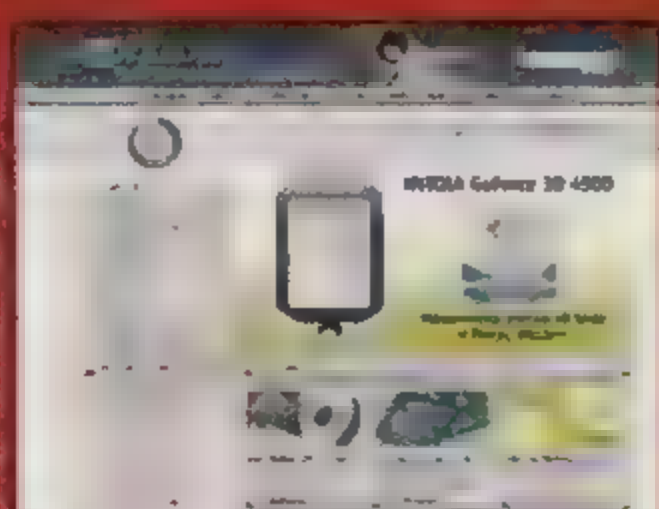
A) manipulator stołokulotoczny B) wodzik ręczny przesuwany C) garściowiec kulkowaty

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CLPM.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 30 listopada

## O czym szumi w Sieci

### nVidia.pl to nie żart!

nVidia oficjalnie zaprezentowała w Polsce technologię SLI oraz poinformowała o uruchomieniu... polskiej wersji swojego serwisu internetowego. Jak zapowiadają przedstawiciele firmy: „Nowa witryna nVidia przeznaczona na rynek polski będzie oferować polskim partnerom firmy nVidia i klientom pełny serwis informacyjny zawierający wiadomości z życia firmy, informacje na temat produktów, pomoc techniczną i pliki do pobrania.” W sekcji „Gdzie kupić” będzie



można w prosty sposób wyszukać informacje o dystrybutorach lub salonach sprzedaży detalicznej najbliższych miejsca zamieszkania klientów, dzięki czemu będą mieć lepszy dostęp do kart graficznych i technologii opartych na rozwiązaniach nVidia. Czyżbyśmy więc pomału stawali się klientami godnymi uwagi światowych gigantów?

### Internet i VAT'em i odpisem?

Posłowie, jak co roku o tej porze, zabrali się za grzebanie w ustawie podatkowej. Na ostateczne efekty ich zabawy trzeba jeszcze trochę poczekać, ale kulka zmian wydaje się być pewnych – zapewne wróci VAT na internet, ale za to od podatku będzie można odliczyć część kosztów za korzystanie z Sieci.

# chcesz wiedzieć więcej?



mega porcja  
newsów, zapowiedzi  
oraz zabawy!

wszystko, o czym  
nie daliśmy rady  
napisać w **CLICKU!**

szczerze, złośliwie,  
śmiesznie...

+pełna wersja gry na CD!

**JUŻ OD 2 GRUDNIA**

redakcja nie gwarantuje obecności w numerze materiałów widocznych na zamieszczonej powyżej okładce



## Iniemamocni

premiery  
19.11

**Z**wariowany film animowany, który pragnie zająć miejsce „Shreka” na liście najchętniej oglądanych produkcji tego roku. Karty w rękawie ma naprawdę mocne. Po pierwsze, przygotowała go słynna wytwórnia Pixar (mateczka „Potworów i spółki” oraz „Gdzie jest Nemo?”). Po drugie, scenarzyści wymyślili masę zabawnych tekstów, zakreślonych postaci i porąbanych scenek. Do kina warto więc wziąć komplet chusteczek – śpłakanie się ze śmiechu gwarantowane.

Już sam pomysł obiecuje doskonałą zabawę. W jednym z amerykańskich miast żyje sobie zwyczajna na pozór rodzinka. Ojciec od leżenia na fotelu ma już lekką nadwagę i piwny brzusek. Jego ukochana żona, Elastyna, spędza całe dnie w kuchni, zaś dzieci niechętnie się uczą. Zatem sielanka? Niezupełnie! Pan Iniemamocny jest bowiem byłym superbohaterem, pogromcą bandytów na miarę Bat-

mana. Parę lat temu przeszedł na emeryturę, stracił naturalną zadziorność i fizyczną formę. Teraz musi wznieść się na poziom Krzynówka. Miasto, ba, cały wszechświat znów go potrzebuje!



## Sky Kapitan i Świat Jutra

premiery  
26.11

**N**iecodzienna rzecz: współczesny film science-fiction wykonany tak, by wyglądał jak obraz z połowy lat 40. ubiegłego wieku. Nie chodzi tu oczywiście o efekty specjalne (te po prostu rządzą), a o fabułę, zdjęcia, stroje, charakteryzację, rysunek psychologiczny bohaterów oraz klimat.

Znany naukowiec ginie w tajemniczych okolicznościach. Badająca sprawę dziennikarka odkrywa, że w ciągu kilku miesięcy zabito pięciu innych naukowców pracujących niegdyś w tajnym laboratorium pod Berlinem. W chwilę później na miasto napadają

gigantyczne roboty. Rząd nie wie, co ma zrobić – zwraca się o pomoc do Sky Kapita- na, doskonałego pilota, poszukiwacza przygód i awanturnika, który już wiele razy ratował świat z opresji.

Prace nad filmem trwały dziesięć lat. Większość zdjęć nakręcono w studiu – wszystkie tła dołożono komputerowo, nadając im charakterystyczną barwę sepii. Obraz spodobał się zachodnim krytykom, którzy potraktowali całość jako hold dla kina lat minionych. Widzowie byli bardziej ostrożni. Niektórzy dali się oczarować niecodziennemu nastrojowi, jednak wielu kręciło nosem...

## Expres polarny

**C**oraz bliżej Święta! Coraz bliżej Święta! Pociąg na Biegun Północny rusza w podróż do chaty Świętego Mikołaja. Na miejscu każdy pasażer dostanie herbatę z wklądką i kakao serwowane przez pigmejów w dziwnych, kolorowych strojach. Tak mniej więcej brzmi zaproszenie, które dostają wszystkie grzeczne dzieci wybierające się do fabryki zabawek. I właśnie podobne zaproszenie dostaje pewien mały chłopiec – od tego momentu już nic w jego życiu nie będzie takie jak kiedyś.

Czym ta Gwiazdkowa propozycja filmowa różni się od innych? Ano zasadniczo tym, że jest w 100% wykonana komputerowo. Nie byłaby to żadna rewelacja, gdyby nie obsesyjna dbałość reżysera Roberta Zemeckisa o szczegóły. Wirtualnie wykonana postać Toma Hanksa jest wierną kopią oryginału.

Czy tak właśnie będzie wyglądać przyszłość kina – aktorzy zostaną zastąpieni swoimi komputerowymi odpowiednikami? Kto wie, może niedługo na ekranie ponownie ujrzymy Chaplina lub Marlona Brandona...

premiery  
3.12

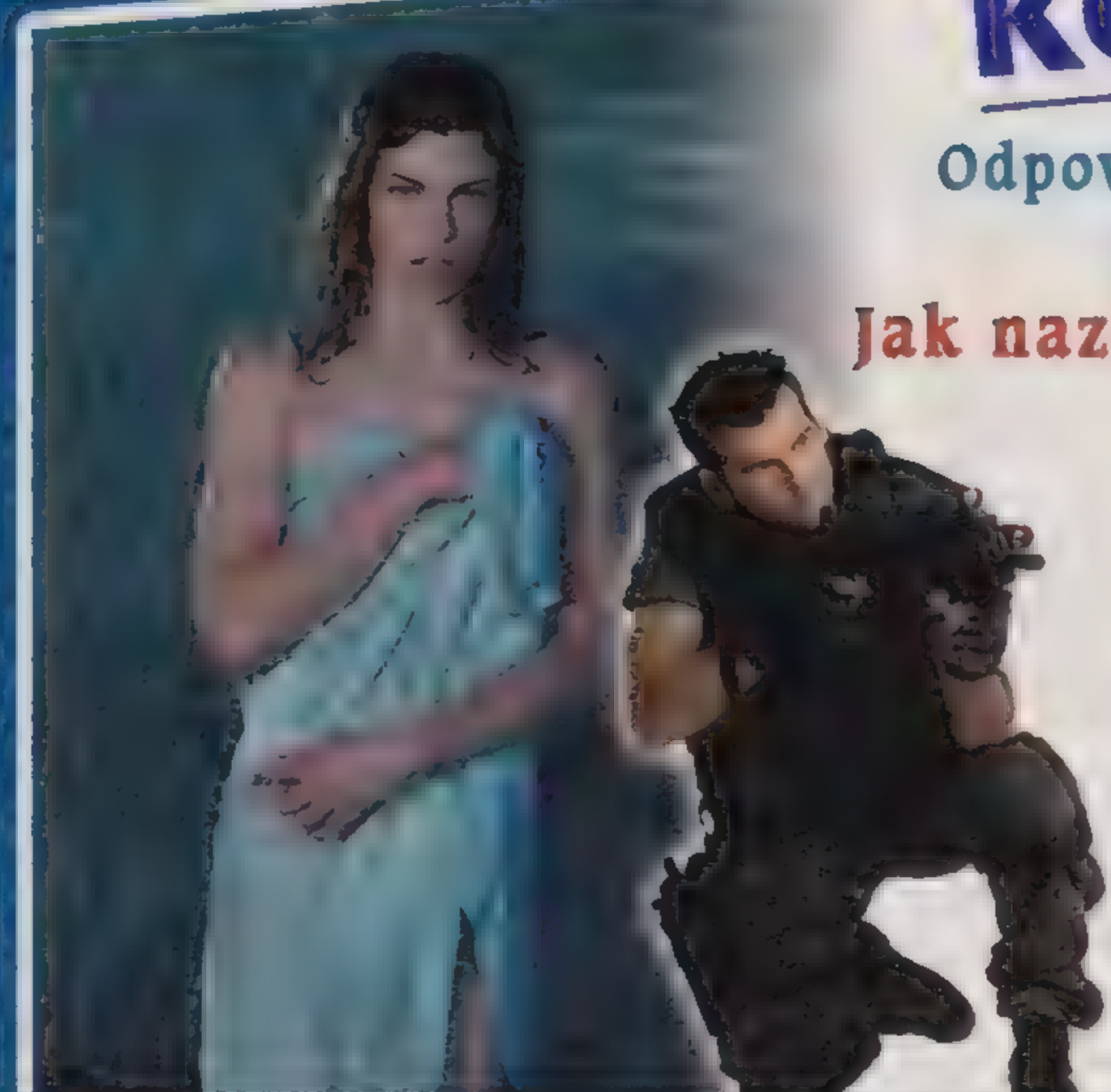
## TAKŻE W KINACH

▷ **Immortal: Kobieta pułapka** – francuski film s-f. Bóg Horus przybywa do Nowego Jorku z końca XXI wieku, by odnaleźć kobietę o niebieskich włosach.

▷ **Komórka** – Ryan odbiera telefon od nieznanego kobiety, która twierdzi, że została porwana. Pomoże jej? A może pomyśli, że to głupi kawał?

▷ **New York Taxi** – amerykańska wersja znanej komedii „Taxi”. Tym razem właścicielem wypasionej gabloty jest kobieta, grana przez znaną z „Chicago” Queen Latifah.

▷ **Super Size Me** – zaręczacie śmieszny dokument o faciecie, który przez miesiąc zarił tylko w McDonaldzie. Utył dwanaście kilo, stracił potencję, do tego mało się nie przekreśli!



## KONKURS SMS

Odpowiedz na pytanie i wygraj płyty CD oraz DVD!

**Jak nazywa się aktorka grająca Alice:**

- A. Sienna Guillory
- B. Milla Jovovich
- C. Sandrine Holt

Swoje typy prześlij pod numer **7164** jako SMS o treści CL.RE.# – zamiast # wpisz A, B lub C.

Na odpowiedzi czekamy do 30 listopada. Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT.

X10



X10



ODERWIJ SIĘ



BĄDŹ WOLNY !



P3000 BEZPRZEWODOWY PAD Z DOCKING STATION



P2500 RUMBLE PAD



P880 DUAL ANALOG PAD



P220 DIGITAL PAD

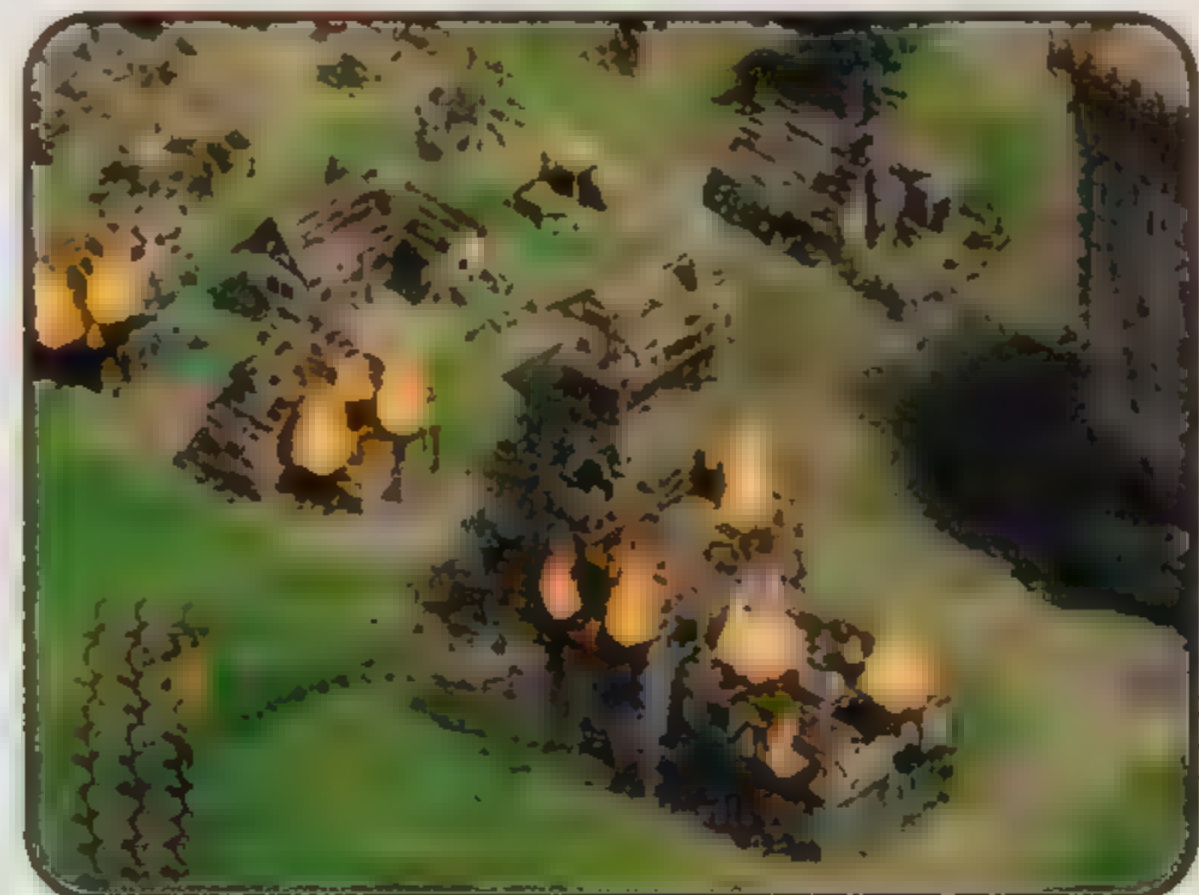
**Saitek**<sup>TM</sup>  
[www.saitek.pl](http://www.saitek.pl)



## KNIGHTS OF HONOR

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Aby uaktywnić kod i powrócić do gry, ponownie naciśnij klawisz „Enter”.

- **bskinti** – Dodatkowe 1000 książek i 100.000 sztuk złota
- **bsdestroyer** – Uszkodzenie konstrukcji
- **bsnofog** – Wyłączenie „mgły wojny”
- **bsrai** – Tryb bez pieniędzy
- **bsnoi** – Wyłączenie Sztucznej Inteligencji dla wszystkich królestw
- **bsai** – Włączenie Sztucznej Inteligencji dla wszystkich królestw
- **bsswitch** – Zmiana stron wybranych nacji



## ROME TOTAL WAR

Uwaga! Większość z podanych poniżej kodów może być używana tylko raz w ciągu kampanii, a niektóre nie będą działały z innymi. Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **kill\_character imię postaci** – Zabicie wybranej postaci
- **bestbuy** – Jednostki są tańsze o 10%
- **jericho** – Zburzenie murów
- **add\_money X** – Dodatkowe pieniądze – w miejsce „X” należy wpisać sumę
- **add\_population Y X** – Zwiększenie populacji – „Y” to nazwa osady, a „X” to liczba nowych mieszkańców
- **auto\_win attacker/defender** – Atakujący/broniący wygrywa rozgrywaną automatycznie bitwę
- **toggle\_fov** – Włączenie/Wyłączenie „mgły wojny”
- **give\_trait Z X Y** – Nowa cecha dla wybranej postaci – „Z” to imię postaci, „X” nazwa cechy, natomiast „Y” poziom tej cechy
- **list\_traits** – Lista wszystkich cech
- **move\_character Z X,Y** – Przeniesienie postaci to innej lokacji – „Z” to imię postaci, natomiast „X” i „Y” to współrzędne
- **force\_diplomacy accept/decline/off** – Zmuszenie drugiej strony do zaakceptowania



nia/odmówienia/wyłączenie (komputer podejmie decyzję samodzielnie) ultimatum

- **invulnerable\_general nazwa postaci** – W czasie walki generał jest nieśmiertelny
- **season summer/winter** – Zmiana pory roku (lato/zima)

## TRIBES: VENGEANCE

Zanim uruchomisz grę, należy najpierw uaktywnić dostęp do okienka konsoli. Można to uczynić poprzez dodanie parametru „-console” do skrótu uruchamiającego grę. Na przykład, zmodyfikowany skrót powinien wyglądać następująco:

„C:\Program Files\Tribes Vengeance\tribes.exe -console”

Po zmodyfikowaniu skrótu uruchom TRIBES: VENGEANCE. Podczas gry naciśnij klawisz „Tab” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **god** – Nieśmiertelność
- **allweapons** – Wszystkie bronie
- **allammo** – Maksymalna ilość sztuk amunicji i granatów
- **fov #** – Ustawienie odległości widzenia (w miejsce „#” wpisz liczbę od 01 do 99)
- **stat all** – Wyświetlenie wszystkich statystyk
- **stat FPS** – Wyświetlenie ilości klatek na sekundę
- **stat net** – Wyświetlenie statystyk sieciowych
- **stat none** – Wyłączenie wszystkich statystyk



## 18 WHEELS OF STEEL: PEDAL TO THE METAL

Zanim uruchomisz grę, należy najpierw uaktywnić dostęp do okienka konsoli. Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „config.cfg” znajdujący się w katalogu „...\\Moje Dokumenty\\18 WoS Pedal to the Metal”. Znajdź linię „uset g\_console”, a następnie zmień wartość „0” na „1”. Możesz teraz uruchomić 18 WHEELS OF STEEL: PEDAL TO THE METAL. Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **cheat all** – Wszyscy kierowcy, dilerzy oraz 600.000 dolarów
- **cheat money** – Dodatkowe 100.000 dolarów
- **cheat drivers** – Wszyscy kierowcy
- **cheat dealers** – Wszyscy dilerzy ciężarówek

- **cheat star** – Zwiększenie prestiżu o 10 punktów
- **cheat stars** – Maksymalny poziom prestiżu

*Uwaga! Możliwe, że do używania tych kodów konieczne będzie zainstalowanie patcha 1.03.*



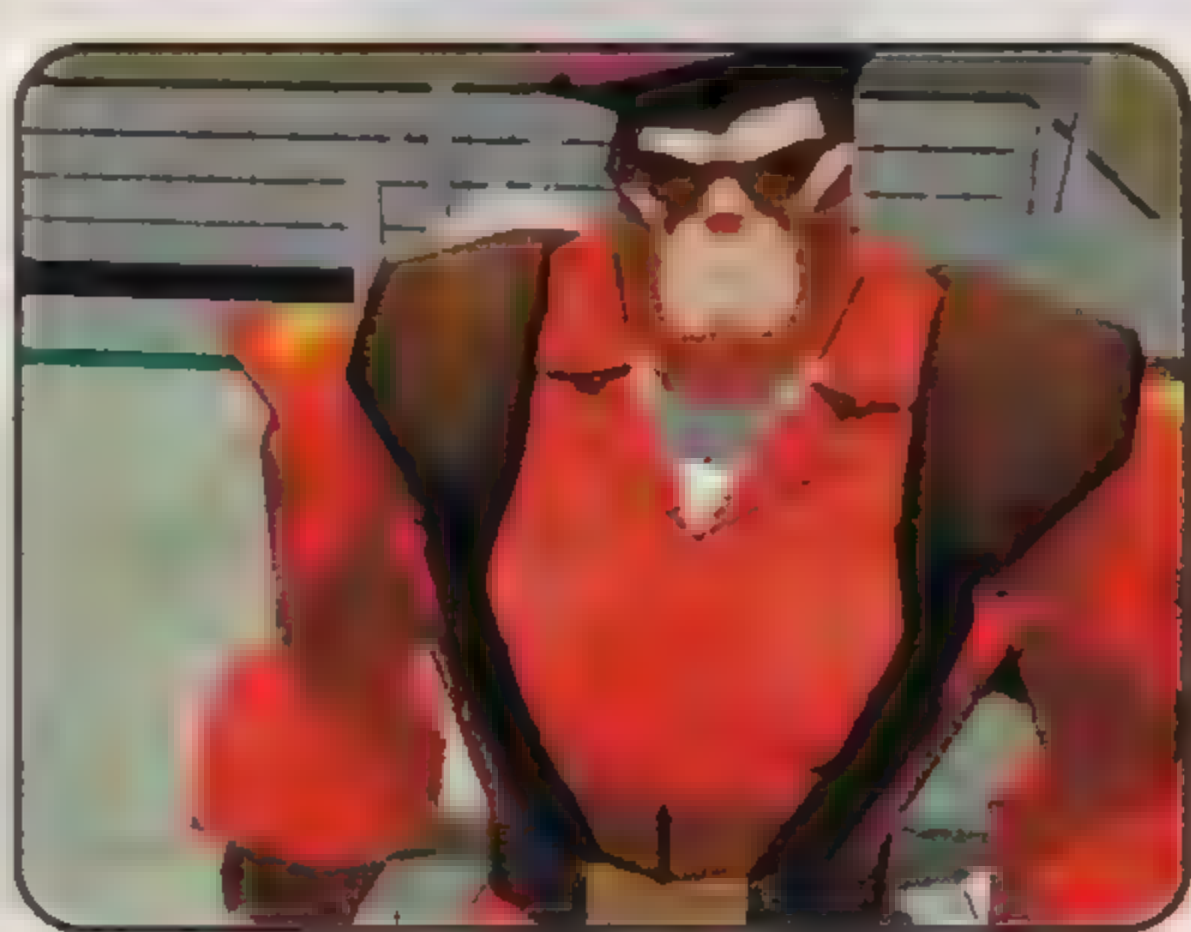
## CONFLICT: VIETNAM

Podczas gry naciśnij i przytrzymaj klawisz „Shift” i wpisz „AGENTORANGE”. W ten sposób uzyskasz dostęp do specjalnego menu kodów.

## EVIL GENIUS

Aby włączyć tryb cheatowania, musisz podczas gry wpisać „HUMANZEE”. Jeśli na ekranie pojawi się specjalne okienko, to znaczy, że kod został poprawnie wprowadzony. Od tego momentu możesz używać poniższych kombinacji.

- **Ctrl + O** – Wszystkie przedmioty
- **Ctrl + T** – Wszystkie pułapki
- **Ctrl + C** – Dodatkowe 100.000 dolarów
- **Ctrl + A** – Armia ciemności
- **Ctrl + S** – Przelączenie nalołu/eksplozji
- **Ctrl + M/N** – Włączenie/Wyłączenie globalnego chaosu
- **DEMO** – Tryb Dev
- Aby włączyć tryb Dev, musisz nacisnąć i przytrzymać klawisze „Shift” + „Ctrl” + „Alt” + „D”, a następnie nacisnąć klawisz „~”. Otworzy się okienko konsoli, gdzie należy wpisać jeden z poniższych kodów.
- **Money [n]** – Dodatkowe 100.000 dolarów – możesz jednak zamiast „n” wprowadzić inną sumę
- **GiveAll** – Wszystkie przedmioty
- **df\_buildinstant** – Błyskawiczne budowanie pokojów
- **df\_buildinstantobjects** – Błyskawiczne budowanie obiektów
- **fireinthedisco** – Podpalenie wszystkich
- Poniższe kombinacje działają również w trybie Dev, jednak tylko poza okienkiem konsoli.
- **Ctrl + M** – Dodatkowy sługa
- **Ctrl + A** – Dodatkowy agent
- **Ctrl + B** – Dodatkowa zabawka



- **Ctrl + G** – Nieśmiertelność
- **Ctrl + T** – Trenowanie gierka (kursor myszki musi być ustawiony nad gierkiem)
- **N** – Przejście do dnia albo nocy
- **Ctrl + E** – Przelączenie eksplozji
- **R** – Włączenie/Wyłączenie deszczu

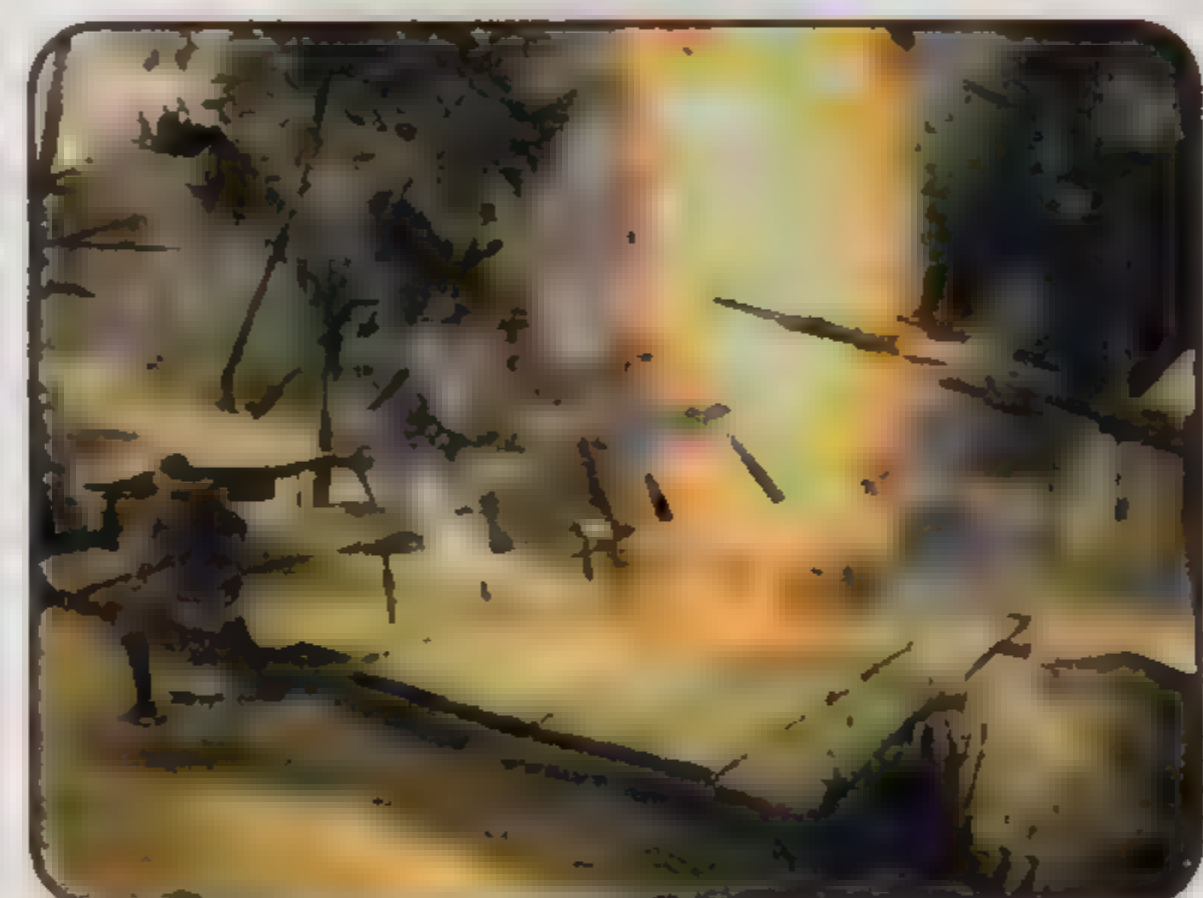
## MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT (DEMO)

Zanim uruchomisz grę, należy najpierw uaktywnić dostęp do okienka konsoli. Można to uczynić poprzez dodanie parametru „+set ui\_console 1” do skrótu uruchamiającego grę. Powinno to wyglądać na przykład tak:

„C:\Program Files\EA GAMES\Medal of Honor Pacific Assault Demo\mhpa\_demo.exe +set ui\_console 1”.

Kiedy już zmodyfikujesz skrót, możesz uruchomić PACIFIC ASSAULT. Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

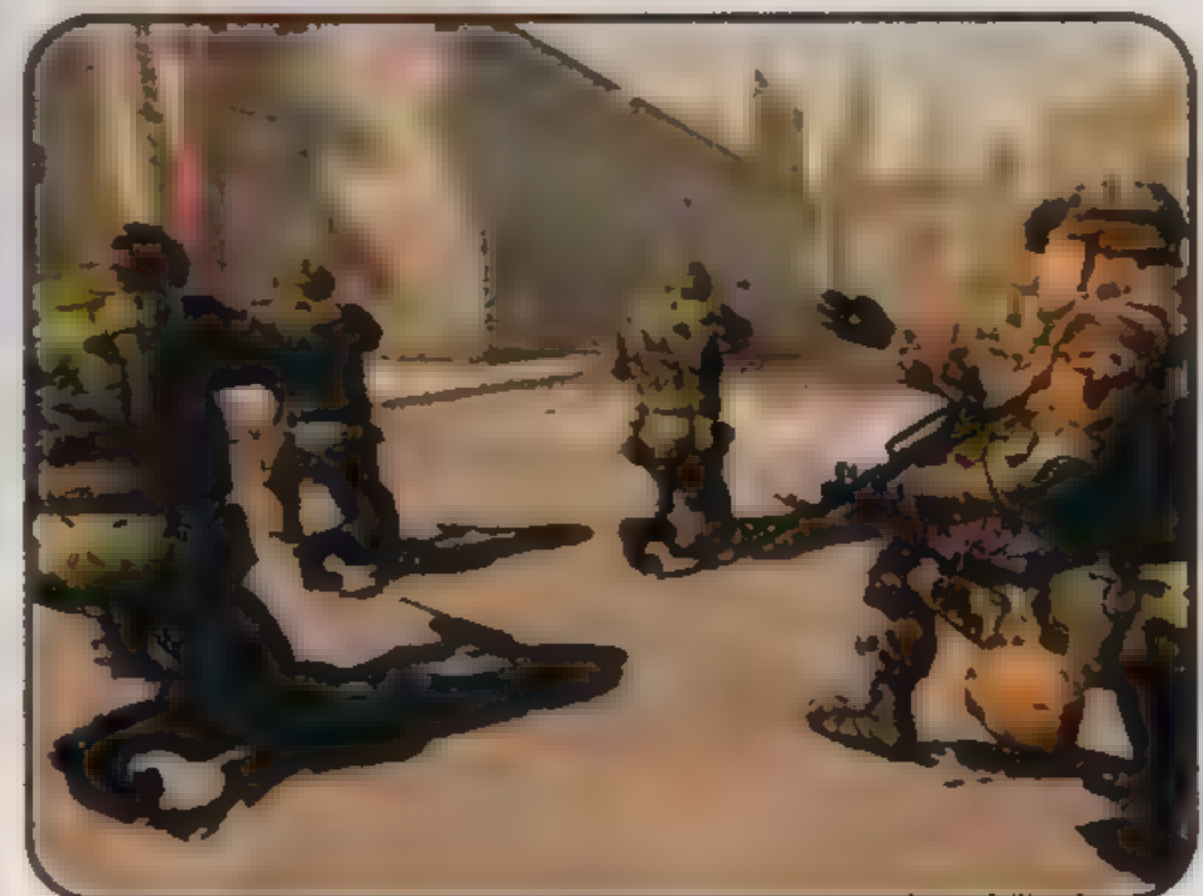
- **spawn weapons/JPN\_44.hag**
- **spawn weapons/landmine\_allied.hag**
- **spawn weapons/US45.hag**
- **spawn weapons/JPN\_Model96LMG.hag**
- **spawn weapons/type100\_smg.hag**
- **spawn weapons/US\_Colt45.hag**
- **spawn items/binoculars.hag**



## FULL SPECTRUM WARRIOR

Poniższe kody wpisz w Cheat Menu.

- **MERCENARIES** – Nieograniczona ilość amunicji
- **HA2P1PY9TUR5TLE** – Wersja U.S. Army
- **NickWest** – Tryb wielkiej głowy
- **SWEDISHARMY** – Tryb autentyczny



## SHELLSHOCK: NAM '67

Poniższe kody wpisz w menu głównym gry.

- **noescape** – Nieśmiertelność
- **freedelivery** – Dodatkowa broń
- **norealguns** – Nieograniczona ilość amunicji
- **kensentme** – Odblokowanie wszystkich misji oraz galerii zdjęć
- **inapurplehaze** – Tryb psychodeliczny

## Laureaci konkursów

### CLICK! 09 – 2004

• **Konkurs SPIDERMAN 2** – *reczniki*: Adam Duda z Siemianowic Śląskich, Sławomir Bidziński z Bielawy; *krzeselka*: Tomasz Stawicki z Tczewa, Łukasz Świączek z Tychowa; *polary*: Bogdan Kapusta z Siemianowic Śląskich, Mateusz Baliński z Jaworzyny Śląskiej, Mirosław Krauze z Gliwic; *plyta CD*: Marzena Tyrakowska z Kowalewa, Krzysztof Romaniuk z Krakowa; *czapka + T-shirt*: Krzysztof Dziwit z Tuszowa Małego, Łukasz Ziolo z Kielc, Andrzej Chomicki z Warszawy, Bartłomiej Wiśniewski z Dzierżęni, Hubert Malecki z Kola

• **Konkurs SOLDIERS** – Piotr Franczak ze Szprotawy, Bartosz Piotrowski z Godzieszy, Maciej Kościa z Warszawy, Karol Ciszewski z Filipowa, Czarek Jaskół z Poznania, Grzegorz Zółtek z Iwaniska, Marek Glegola z Gliwic, Anna Smuszko-Sobczak z Jawora, Artur Haba z Polic, Sebastian Garbacz z Czerwionki-Leszczyny, Przemysław Gebowski z Kalisza, Mieczysław Michalik z Bytoma, Odrzańskiego, Bartłomiej Żelazko z Zabrza, Joanna Kierońska z Krakowa, Marcin Szwaia z Girzycka, Kornel Kawulok z Istebny, Zbigniew Sokolowski z Przemyśla, Renata Kowalska z Włoszczowy, Adam Turek z Ja-

blonnej, Krzysztof Andrzejewski z Sokółki, Patryk Pawlik z Redy, Mateusz Zukotyński z Nowej Soli, Michał Szecl ze Zgorzelca, Irena Szakola z Mord, Radosław Kruk z Opoła, Mateusz Bielecki z Radomia, Tomasz Szyszko z Leszna, Jarosław Tafelski z Łabiszyna, Adam Galecka z Zabrza, Grażyna Ziara z Zawiercia, Mateusz Ostrowski z Włocławka, Karolina Sosnowska z Chelmży, Maciej Gularski z Oborników Wlkp., Andrzej Ma-necki z Siemianowic Śląskich, Adrian Gola z Niechowa



# mobila

więcej klikaj na [www.mobila.pl](http://www.mobila.pl)  
super gadzety na twoją komórkę

# FILMOWE HITY

## dzwonki

mobila  
PRAWDZIWA  
LISTA PRZEBÓJÓW

MONO - SMS  
NA NUMER **7265** 2,44zł

POLIFONICZNY  
SMS NA NUMER **7365** 3,66zł

## HIPHOP

☆ SUPERNOWOŚĆ  
♡ DLAZAKOCHANYCH

## PARTY MIX

| MONO        | POLI  |
|-------------|---|
| AA09.034368 | AA09.034389 James Bond 007, temat z filmu           |
| AA09.033734 | AA09.033743 Ch.Aguillera/M.Elliott, Rybki z Ferajny |
| AA09.034219 | AA09.034224 Rocky IV, Eye of the Tiger              |
| AA09.034218 | AA09.034226 Gliniarz z Beverly Hills                |

**MONO POLI**

**Ivan i Delfin : Jej czarne oczy**  
AA09.031719 AA09.031725

**Mandaryna ; Here I Go Again**  
AA09.031981 AA09.032003

**ATB, Ecstasy**  
AA09.032772 AA09.032789

**O-zone, Dragostea din tei**  
AA09.033021 AA09.033023

**Danzel, Pump it up**  
AA09.033218 AA09.033226

**MONO POLI**

AA09.033516 AA09.033523 Pan Duże Pe, Para z zielonej herbaty ☆

AA09.031793 AA09.031812 Liber, Szukam luzu

AA09.031379 AA09.031381 Sistars, Synu

AA09.023582 AA09.029685 Ascetoholix, Suczki

AA09.031954 AA09.031969 Trzeci Wymiar, Dostosowany

AA09.031952 AA09.031972 Zipera, Do roboty

AA09.031653 AA09.031658 Trzeci wymiar, Dla mnie masz stajla

AA09.031864 AA09.031887 52 Dębiec, To my Polacy

AA09.027740 AA09.029707 Liber&Doniu, Skarby

AA09.032432 AA09.032440 Mezo & Liber, Żeby nie było

AA09.034379 AA09.034387 Vienio & Pele, U ciebie w mieście ☆

AA09.031952 AA09.031972 Zipera, Do roboty

AA09.031960 AA09.031971 Łona, Rozmowy z cutem

AA09.031956 AA09.031970 Emade, Niebo

AA09.034373 AA09.034385 Elegans, Ten Rap ☆

AA09.031958 AA09.031967 O.S.T.R., Rap po godzinach

AA09.032281 AA09.032288 Vienio & Gutek ; Dla moich ludzi

**MONO POLI**

AA09.034220 AA09.034227 Tarkana, Kiss Kiss ♡

AA09.034376 AA09.034382 Korn, Word UP

AA09.034217 AA09.034225 ATB, 9 pm

AA09.034186 AA09.034197 Snap! vs Motivo, The Power (Of Bhangra)

AA09.034185 AA09.034196 Panjabi MC, Jogi

AA09.034179 AA09.034190 Le Zoo, Dance The Jamba Hippo

AA09.034178 AA09.034189 Erik Prydz, Call On Me ♡

AA09.034174 AA09.034187 Rammstien, Amerika

AA09.033957 AA09.033967 Scooter, Shake that

AA09.033845 AA09.033852 Abra, Tak blisko

AA09.033783 AA09.033830 Ingrid, Milord ☆

AA09.033795 AA09.028886 Madonna, Music

AA09.033793 AA09.033822 Jojo - Secret Love, Rybki z Ferajny

AA09.033791 AA09.033821 D12 - Lies and Rumors, Rybki z Ferajny

AA09.033091 AA09.033095 Shapeshifters, Lola's Theme

AA09.033784 AA09.033829 Amanda Lear, give a bit of hmm to me

AA09.034635 AA09.034136 Wilki, Bohema ☆

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć dzwonek monofoniczny wyślij SMS o treści: AA09.(numer dzwonka) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wyślij AA09.A(numer dzwonka), Motorola wyślij AA09.M(numer dzwonka), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA09.E(numer dzwonka), Siemens wyślij AA09.S(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek monofoniczny znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA09.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem dzwonka. Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: AA09.(numer dzwonka) pod numer 7365 (koszt tylko 3,66 zł). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.505779351.

Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS. Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS, SHARP LG obsługujących dzwonek w formacie midi lub smf i z opcją WAP.

tapety SMS NA NUMER **7365** 3,66zł

Jeżeli masz telefon NOKIA lub SAMSUNG i chcesz ściągnąć kolorową tapetę wyślij SMS o treści: AA09.(numer tapety) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.(numer tapety).numer telefonu znajomego np. AA09.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli NOKIA SAMSUNG posiadających kolorowy wyświetlacz i funkcję WAP. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.

**SUPER  
CENA  
3,66zł**

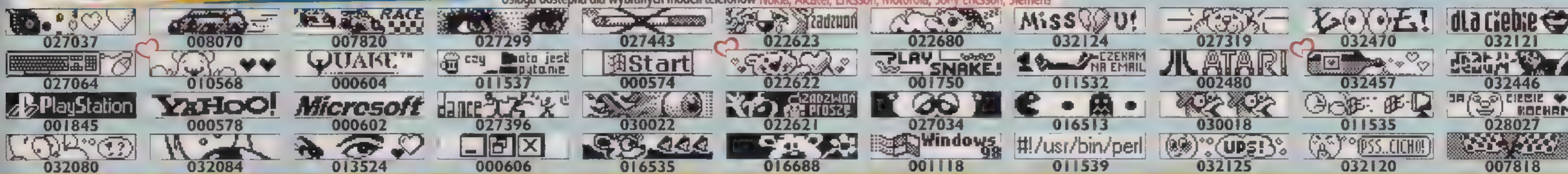


Co mówią gwiazdy?

**Sprawdź, co o Twoim związku mówią gwiazdy. Dowiedz się, czy pasujesz do Barana, a może do Ryby?**  
Wyślij SMSa pod numer 7164 o treści HPCL tutaj wpisz numery znaków zodiaku, które chcesz porównać np. HPCL01.12. W ten sposób zamówisz horoskop partnerski dla Barana i Ryby.

loga SMS NA NUMER **7265** 2,44zł

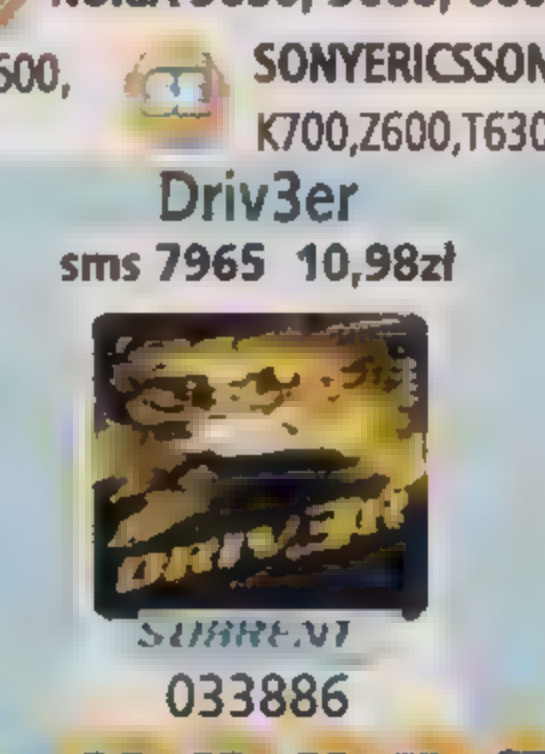
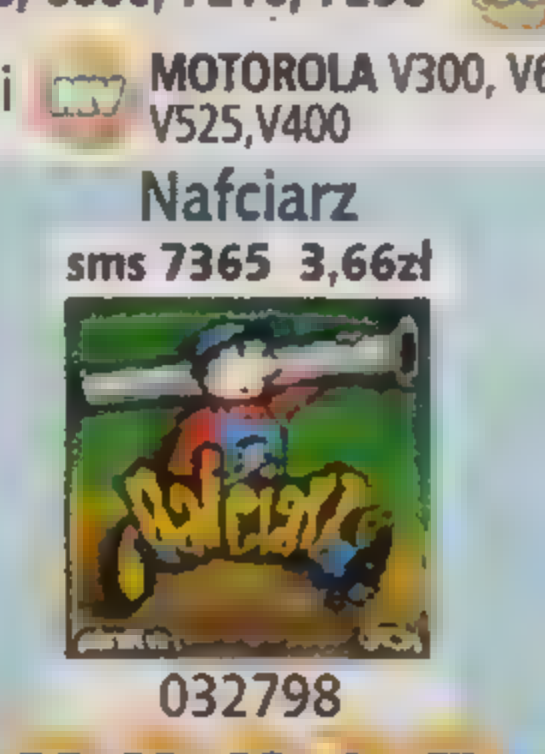
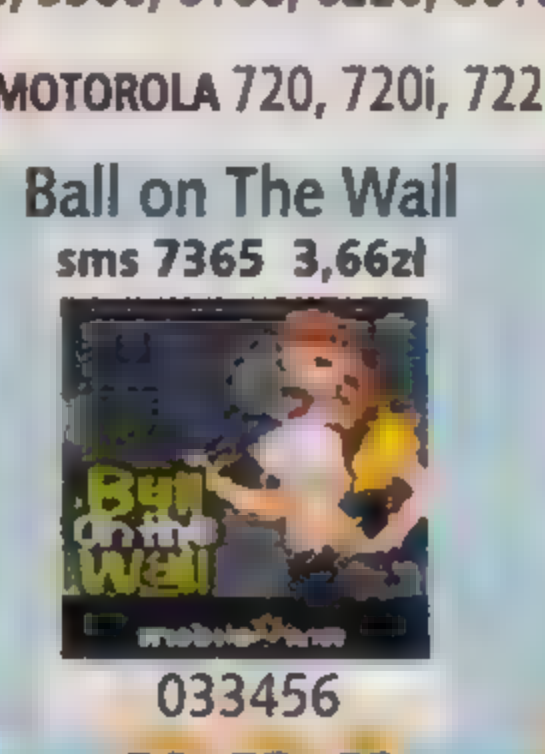
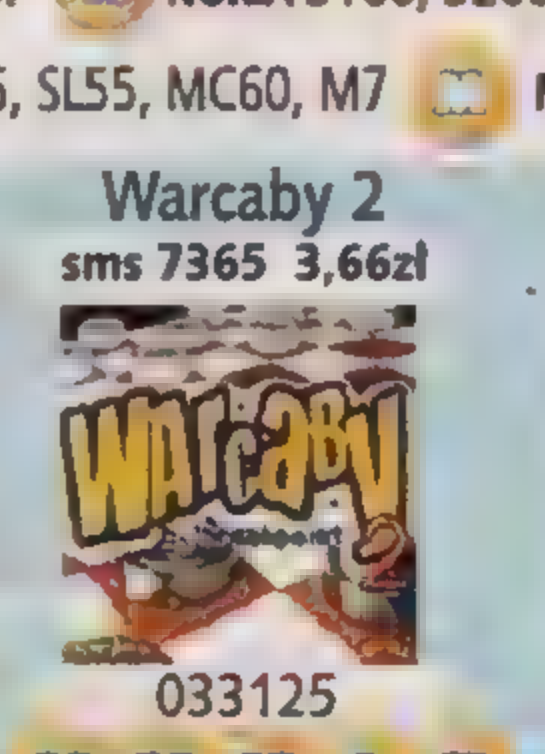
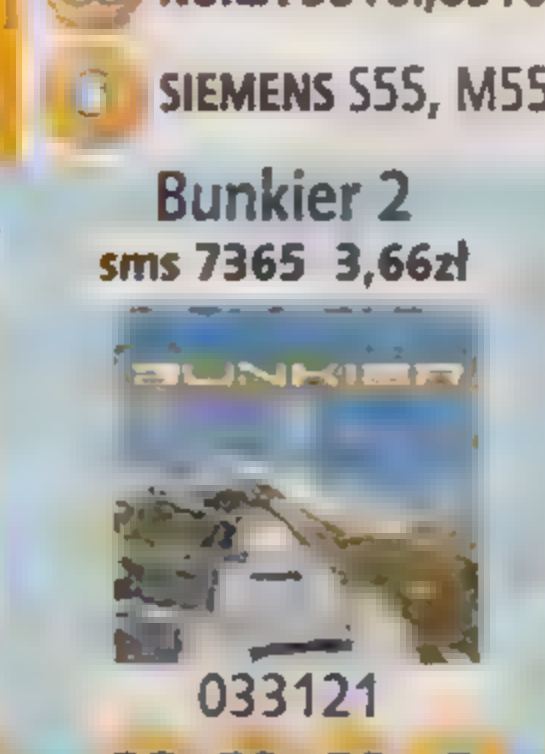
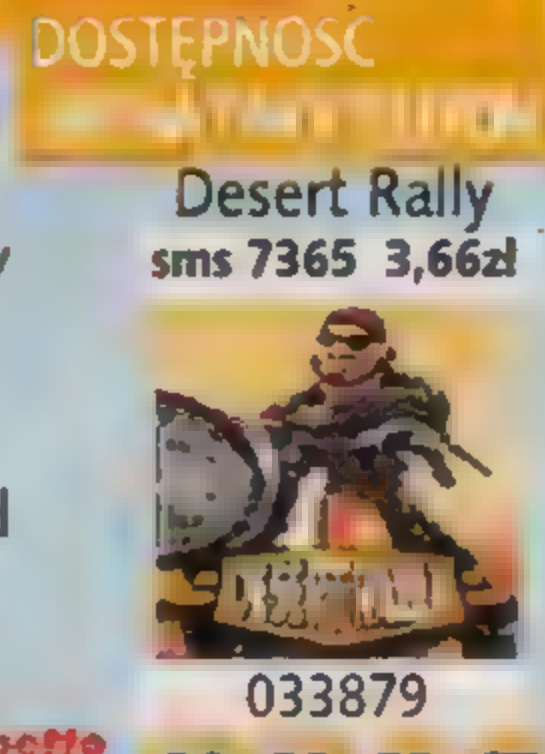
Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA09.(numer loga) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wyślij AA09.A(numer loga), Motorola wyślij AA09.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA09.E(numer loga), Siemens wyślij AA09.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA09.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA09.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens



Wysyłasz SMS o treści AA09.(numer gry) na numer 7365 (cena gry 3,66zł) lub na numer 7965 (dla gier o cenie 10,98zł).



**GRA TYGODNIA!**  
**SpeedChaser**  
Wcisnij gaz do dechy jeśli chcesz zmieścić się w czasie! Najlepszą metodą walki z Twoimi rywalami jest po prostu wypchnąć ich z trasy. Musisz być bezwzględny a kolejny odcinek specjalny będzie Twój! Prowadź swój samochód tak szybko jak to tylko możliwe.



7164 koszt 1zł netto, 1,22 zł brutto 7265 koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto 7365 koszt 3 zł netto, 3,66 zł brutto 7365 koszt 9 zł netto, 10,98 zł brutto



### Się porobiło...

„Jaki kłopot kłopot, to dobre. Ale jak kłopot kłopot kłopot, to złe.” – taki sucho rozumowani ludzie pasuje do świata naszych czytelników. Po nas kolejni nasypali nas listy oburzenia i gniewu. Czyżby nie było to dziwne? Czyżby nie było to dziwne? Zostaliśmy także skomentowani przez 16-letnią młodzież SMÓW, która przez nas przesłany e-mailem wysłała nam list. Na końcu listu zostało napisane: „Dziękuję za recenzję ROME: TOTAL WAR – na to już wystarczy wypocząć i zasnąć”.

### Wojna o RZYM...

Moja recenzja ROME: TOTAL WAR wywołała sporo polemik i dość powszechne oburzenie. Czasami artykułowane przez ludzi niekompetentnych, takich jak autor listu na pl.gry.rec., który starał się udowodnić, że nie znam znaczenia słowa „włócznie” oraz „imperium”. Musiałem dopiero cytować encyklopedię oraz słowniki, by udowodnić mu, że włócznie nie była tylko bronią służącą do rzucania. Rodzajem włóczni była również sześciometrowa macedońska sarissa, którą rzucać mogłyby chyba tylko olbrzymy :). A oto dwa z listów, które nadeszły do redakcji:

1.

W związku z artykułem o ROME: TOTAL WAR na pewno rozgorzeje gorąca polemika z Szanownym Panem Redaktorem. Ja pozwolę sobie nie zgodzić się z opinią prezentowaną w artykule. Jestem nią wręcz zszokowany. Gram w RZYM

gdzieś od końca września (żeby nie być posądzonym o piractwo, powiem, że mam legalną amerykańską kopię) i większość zarzutów uważam za absolutnie bezpodstawne. Na temat różnic pomiędzy MEDIEVALEM a ROME:

1. Stare mapy przypominały te z RISKI, były archaiczne i zmniejszały realizm gry. Wiele osób, wyjadaczy TOTAL WAR, wypowiada się o nowym rozwiązaniu w samych superlatywach. Ja też.

2. Co w „spacerujących figurkach” jest nie tak – są brzydkie czy co? Gra nabrała nowego wymiaru, umożliwia blokowanie przesmyków górskich i strategicznych przepraw rzecznych. Miodzio. Dzięki takiemu rozwiązaniu „siły szybkiego reagowania” z MEDIEVAL straciły rację bytu. Planowanie musi wybiegać wiele tur do przodu.

3. Zgadza się, że ekonomia jest niejasna i utrzymanie wojsk również. In plus należy zaliczyć rozbudowane opcje handlu oraz dochody np. z rolnictwa.

4. Wzrost populacji. Rozwiązanie może mało realistyczne, ale nadające dodatkowy wymiar grze. Pomysł ten świetnie sankcjonuje potrzebę zdobywania niewolników i ogranicza liczebność rekruta. Można powiedzieć, że im mniej mieszkańców, tym osiedle ma mniejsze znaczenie i wolniej się rozbudowuje. Ja bym się nie czepiał.

5. Generalowie i gubernatorzy. Rozwiązałbym kwestię tak: gubernator ma wpływ na swoje miasto, gdy znajduje się w prowincji (bo przecież one nadal w grze są). Tak więc rozwiązanie znajdujące się w grze jest słabe. A w MEDIEVALU, jak do licha książę / hrabia / baron może mieć wpływ

na prowincję, skoro znajduje się na wyprawie krzyżowej? Może przez Internet??? Dla mnie tamto rozwiązanie było idiotyczne.

6. Większość gubernatorów ma tak kiepskie statystyki zarządzania, że i tak mało dają prowincji. A szkolenie ich jest czasochłonne. A generalowie: dwa czy trzy heroic victory i mamy pięciolub sześciogwiazdkowego generała. Oczywiście, to zależy też od poziomu trudności. Ja mam przynajmniej trzech dziewięciogwiazdkowych (a w MEDIEVALU mogłem o tym tylko marzyć). **[Nieprawda, miałem w MEDIEVALU czterech 9-gwiazdkowych generalów naraz – Frogger]**

7. Mapy. Za małe, ale ładne. Ot, co. Ja mam Radka 9800. Jakby były większe, oglądałbym slideshow. Creative bardzo walczył o optymalizację pod słabe sprzęty. Coś za coś. Lepiej modele 3D niż sprites.

8. Klawiszologia. Przeszkadzała mi, jak grałem w demo (bo troszkę przy poprzednich częściach czasu spędziłem), ale pewnie 90% szanujących się fanów grało w demo i się przestawilo. Grając już w pełną wersję, nawet nie zwracałem na to uwagi.

9. Bitwy. Super. Boskie. Wspaniałe. Dynamiczne. Filmowe. Jazda za mocna, co potwierdzają zresztą sondy na Sieci.

Siadam codziennie do ROME z bijącym sercem. Śni mi się po nocach i nie mogę się doczekać powrotu z pracy, aby znowu skopać tylko Rzymianom. Tak, tak – oprócz frakcji rzymskich jest jeszcze parę grywalnych. Szanuję Cię Randallu, bo nie jesteś lizodupcem i jak coś piszesz, to szczerze.

Daj może ludziom przedstawić swoją opinię i drukujcie którąś z polemik związanych z ROME: TOTAL WAR. Jesteście, jakby nie patrzeć, opinio-twórcy i możecie zniechęcić niektóre dzieciaki. Ja uważam, że takie gry są najlepszą lekcją historii (pomijając niemiecką falangę) i to w takiej postaci, że trudno je zapomnieć. Pozdrowienia dla Randalla i całej redakcji najlepszego pisma za rozsądne pieniądze :).

Wojtek Krygier

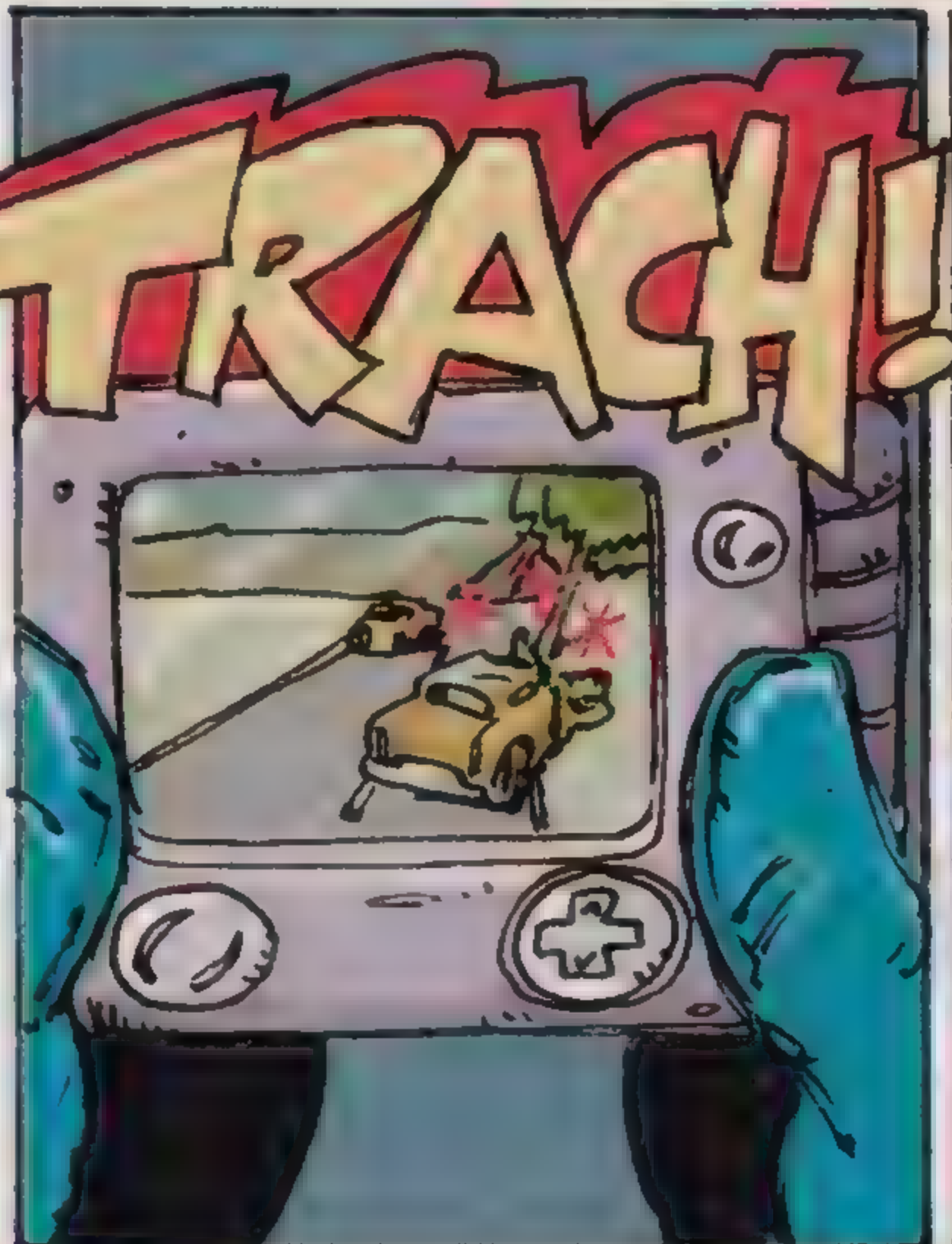
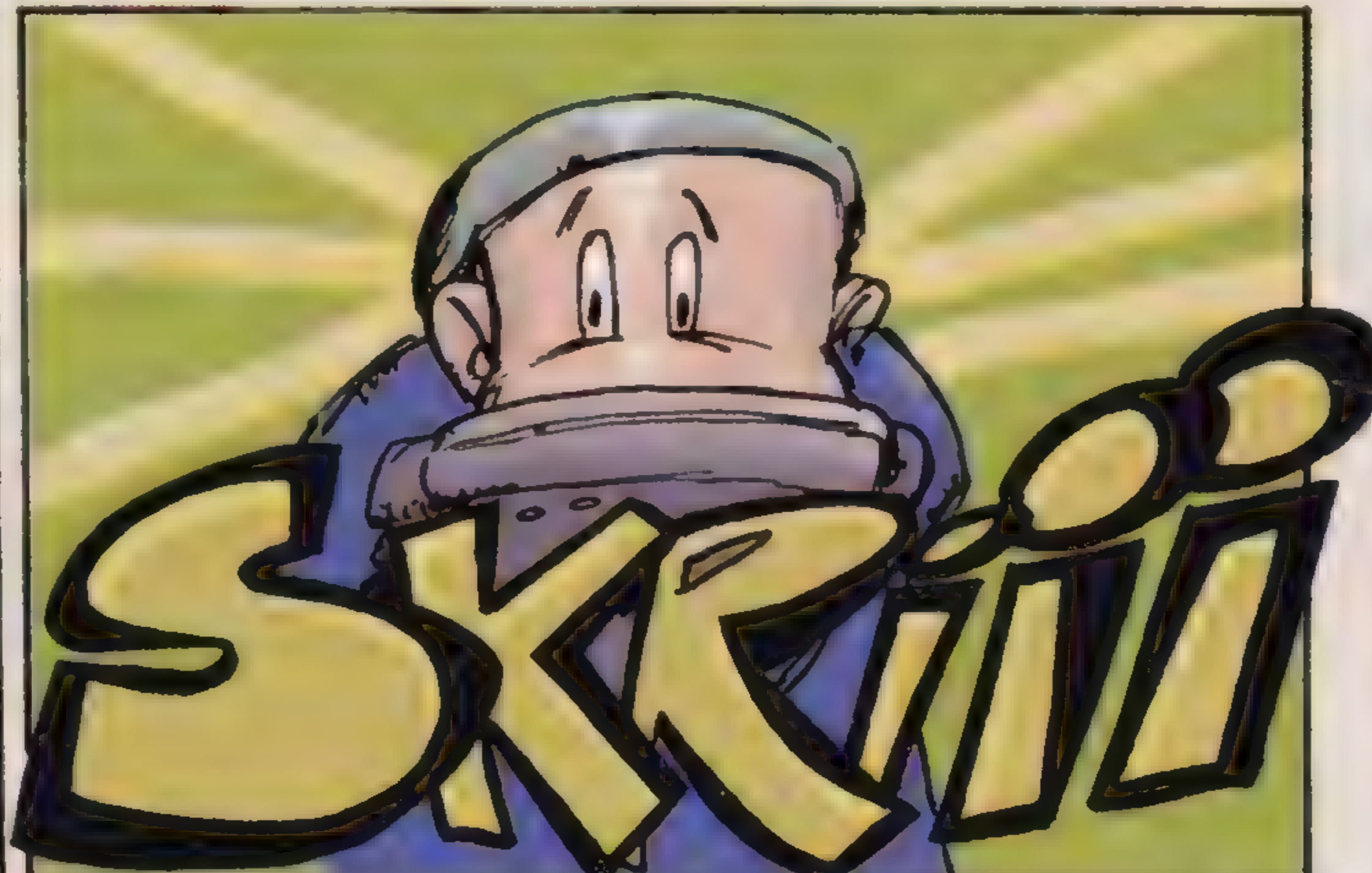
2.

Jestem fanem waszego pisma właściwie od pierwszego numeru! (Piszę te słowa, żebyście wiedzieli, kto do was napisał, i żebyście wzięli sobie do serca mój list). Kupuję wasze pismo dla rzetelnych informacji i recenzji. Ale artykuł Jacka Piekary w 11 numerze CLICKA! dał mi sporo do myślenia. Randall recenzuje ROME: TOTAL WAR i nie wiem, czy ktoś sprawdzał tę recenzję. Jest ona napakowana fałszywymi informacjami (a zdjęcie słonia wprost powala na kolana, gdyż pochodzi z EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD). Jacek Piekara ocenił ROME na 4/6, przeliczając to na procenty około 67%/100%. Randall, powiedz mi, jak to się dzieje, że średnia światowych ocen tej gry wynosi 92%/100%!!! Twoja recenzja przeczy wszystkim nagrodom i wyróżnieniom, a było ich naprawdę wiele. Wielu graczy zawiodło się na CLICKU!, myślę, że tę ranę niełatwo będzie zagoić (radzę pomyśleć nad sposobem poprawienia reputacji). Jestem dobrej myśli i wierzę w was! Niech moc będzie z wami!

Tryku

Przyznam się bez bicia, że ja za bardzo przyzwyczaiłem się do MEDIEVALA, w którego gram

rys. Marcin Kulakowski





do dzisiaj. Być może recenzję z RZYMU powinna pisać inna osoba, ktoś, kto darzy poprzednika RZYMU mniejszą sympatią. Dla mnie niemal wszystkie zmiany są na gorsze. Wystarczyło wzbogacić dyplomację i urealnić przerzut wojsk drogą morską, aby otrzymać naprawdę wspinały program (plus oczywiście misje od Senatu, które uatrakcyjniają rozgrywkę). Stosując moje ulubione porównania damsko-męskie, powiedziałbym tak: zakochałem się w pięknej, wysokiej blondynie o prostych włosach i chciałem, aby jej następczyni była niemal identyczna. No może z większym biustem, nieco dłuższymi nogami i radośniejszym uśmiechem. A dostałem w prezencie Mulatkę z ogromnym afro na głowie. No i nie mogę się przyzwyczaić...

Natomiast mówiąc już zupełnie serio o światowych ocenach ROME. Co byłby ze mnie za recenzent, gdybym zagapiał się na innych oraz ich opinie? A jak wszyscy będą marzyć, żeby Andrzej L. został prezydentem świata, to mam iść za nimi jak durna owieczka? Wolę zawsze ostrzec czytelników przed możliwymi rozczarowaniami niż beztrzesko nakłaniać ich, by wydali ciężko zarobione pieniądze. W końcu my – recenzenci książek, gier czy filmów – jesteśmy właśnie dla was. Nie dla producentów, dystrybutorów oraz wydawców, gdyż ich zwykle interesują quasireklamowe zachwyty, a nie dziennikarska uczciwość. Jak każdy mam prawo się mylić w swoich ocenach i sądach (może nawet nie „mylić”, gdyż każdy człowiek ma swoją prawdę), a przynajmniej występować przeciw obiegowym opiniom.

Randall



## Ma nas w d...ie

Piszę do was w jednej sprawie. Otóż w ostatnim numerze ukazał się list kolesia, który chciał przemówić wam do tych pustych główek na temat kupowania pirackich gier. Bardzo zdenerwowała mnie wasza odpowiedź. Napisaście, że kupno gier na giełdach to kradzież i porównaliście to do kradzieży Ferrari. Kopiowanie czyis gier i sprzedawanie ich to moim zdaniem nie jest kradzież. W każdym interesie bywa tak, że inni czerpią korzyści z czyis interesów. I jeszcze piszecie, że można kupić oryginał za dwie dyszki lub grać w te gówna z gazet. Za tą kasą nie kupisz w markecie pożądanego gierki, a w tym waszym clicku dajecie dema, albo jakieś badziewie. Jak już nie możecie dać czegoś pożądanego, to pokażcie chociaż po-



żadne zdjęcia lasek (nie są nawet gole). Jeżeli wogóle odpowiecie na mój list to pewnie będzie to coś w stylu: „nic nie usprawiedliwi kradzieży”, lub: „mam w nosie twoją niską pensję” itp. Może byś się zastanowiła nad tym Droga Redakcjo, że WIĘKSZOŚĆ OSÓB MA W DUPIE WASZE POGLĄDY O TEJ SPRAWIE.

Piotrek

(zachowano styl i pisownię oryginału – redakcja)

O matko, ręce opadają. I co tu się dziwić, że organizacja Transparency International umieściła nie tak dawno temu Polskę wśród 20 najbardziej skorumpowanych państw na świecie (w towarzystwie między innymi Nikaragui, Namibii oraz Mongolii). Jak widać, nowe pokolenie głupków oraz złodziei rośnie i ma się dobrze... Ciekawe, czy gdyby ktoś wlał do twego domu przez okno i wyniósł telewizor, też uznałbyś, że to nie kradzież? No bo przecież ktoś po prostu zrobił dobry interes – wziął za darmo i sprzedał, więc o co chodzi?



## Wojna o THE SIMS 2

Z wielkim żalem stwierdzam, że płyta „The Sims 2” dołączona do waszego specjalnego wydania bardzo mnie zbulwersowała. Kupując tą

gazetę skakałam z radości, a tu nagle kiedy wracam do domu i ją włączam okazuje się, że to tylko kit. Oszukaliście ludzi. Nie będę miała do Was żalu, jeżeli zwrócicie mi 8.50 zł za tą gazetę. Oczywiście koszt przesyłki na Wasz koszt. Jeżeli nie otrzymam zapłaty prasa dowie się o tym. Mam 16 lat, a moja mama jest dziennikarką. Mam nadzieję, że pozytywnie rozpatrzą moją propozycję. Z poważaniem

Sylvia O. wraz z mamą

(zachowano styl i pisownię oryginału – redakcja)

Przede wszystkim, mama-dziennikarka mogłaby cię nauczyć pisać po polsku. To pierwsza sprawa. Druga rzecz: jak ty sobie, dziecko, wyobrażasz umieszczenie nowej gry (kosztującej w sklepach około 150 złotych), zajmującej 4 kompaktów, na jednym krążku dołączonym do wydania specjalnego CLUCKA!, które to wydanie kosztowało 8.90 zł? Dla każdego mającego w mózgu więcej niż jedną szarą komórkę jest jasne, że na płycie zamieszczamy dodatki do tej gry. I tak zresztą wyraźnie napisaliśmy na okładce!!! Trzecia sprawa: straszenie dziennikarzy dziennikarzami może wywołać tylko uśmiech rozbawienia. Jak chcesz, to podamy ci kilka tytułów pism, do których mama może napisać skargi. Zawsze będzie to jakaś rozrywka dla czytających (a i kubelek będzie czym wysćlić)...

### Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego), tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódcz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Gichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS), tel. (0-22) 517-02-44.

### Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

### Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

### Teksty w numerze:

Kamil Brzóška, Tomasz Kowalski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Przemysław Ryk, Rafał Skrzypek, Maciej Waszkiewicz.

### Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwicz Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

### Adres do korespondencji:

CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

### Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

### Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17



### Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

### Druk

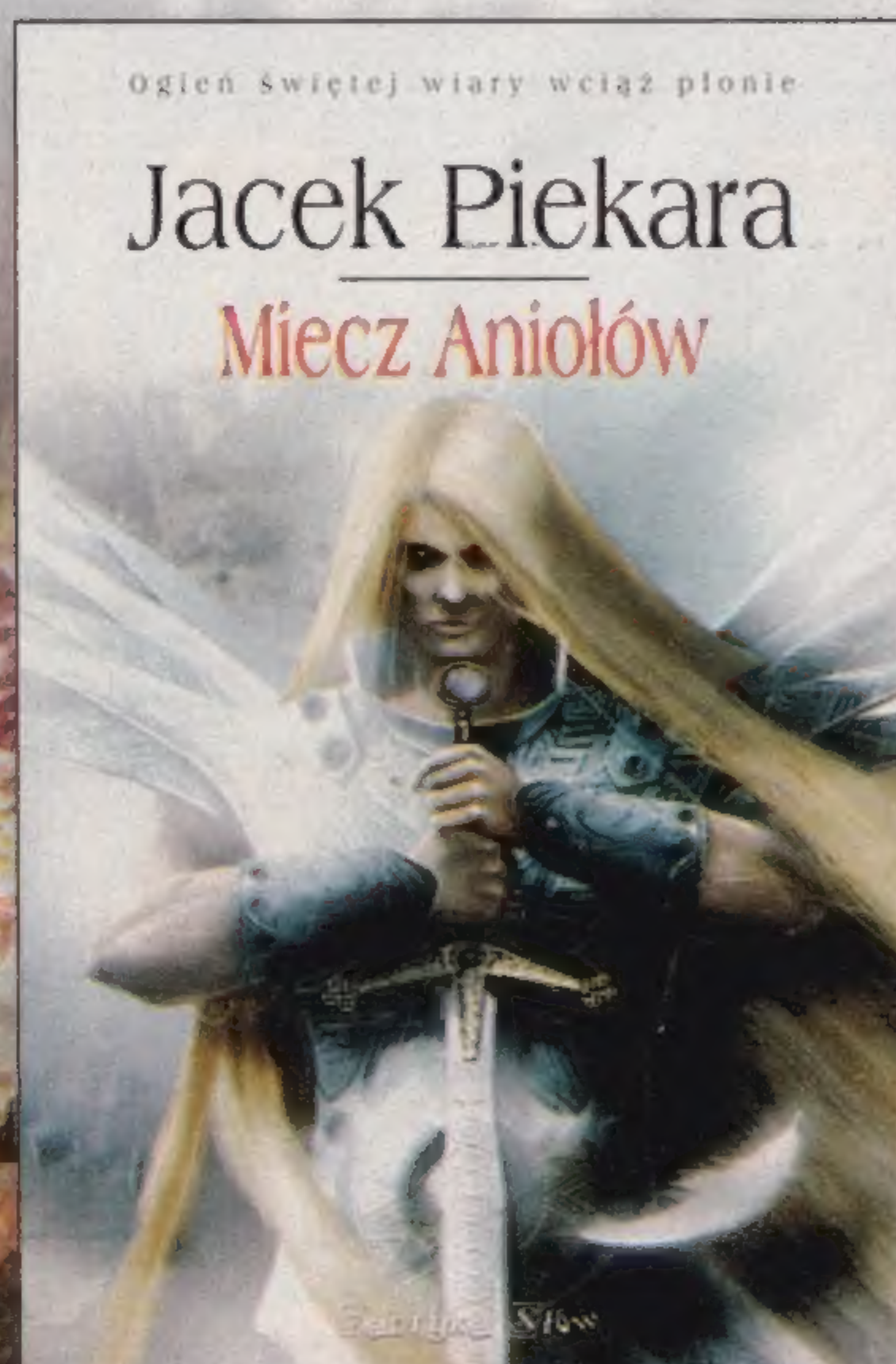
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiedzialnych firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

### Click! w Sieci:

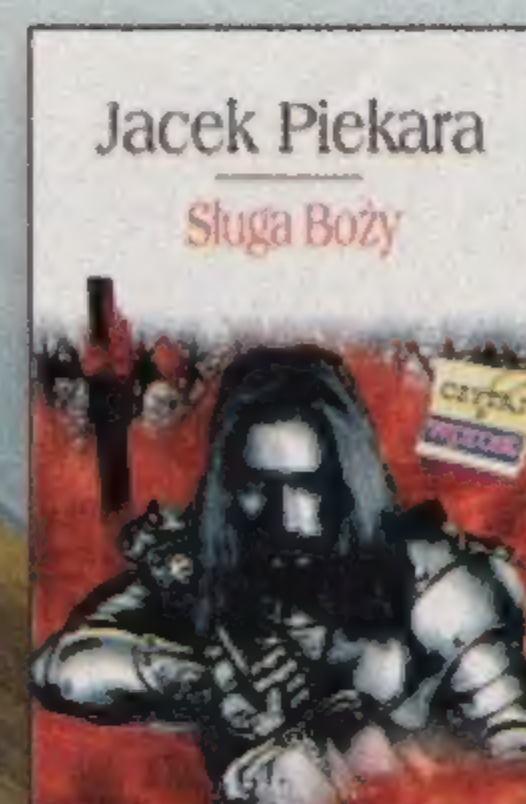
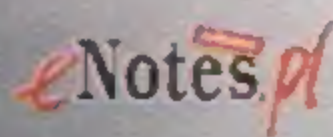
e-mail: click@click.pl, www.click.pl



www.fabryka.pl

Chrystus zszedł z Krzyża i ukarał swych wrogów ogniem oraz żelazem. 1500 lat później światem rządzą Kościół oraz Święte Oficjum. Główny bohater – fanatyczny inkwizytor – ściga demony, czarnoksiężników oraz heretyków zgodnie ze słowami modlitwy: »i daj nam siłę, byśmy nie wybaczaali naszym winowajcom«.

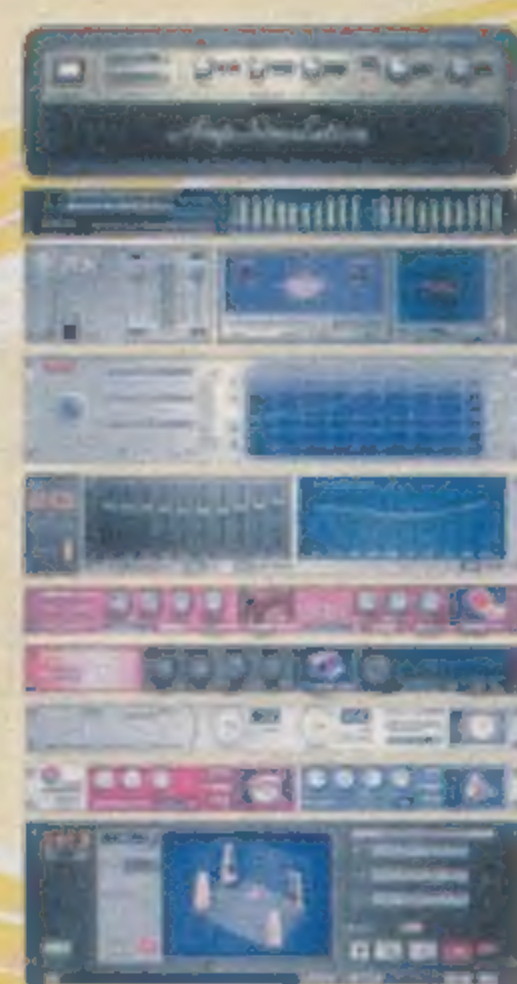
patroni medialni:





# magix music maker 2004 Deluxe music workstation

cena:  
**299,00 zł**



- 96 ścieżek stereo
- 13 wirtualnych instrumentów
- 5000 sampli



# kolekcja sampli stwórz swój styl

TERAZ  
W NOWEJ  
CENIE!



**Wargasm**

Wargasm pozwala Ci na przejęcie kontroli nad czołgami, piechotą oraz śmigłowcami i poprowadzeniem ich do globalnej cyfrowej wojny toczącej się w sieci.

GRY POSIADAJĄ  
POLSKĄ  
INSTRUKCJE

**Shadow Company**

Najmij komandosów i rzuć ich na tyły wroga. Całkowicie w 3D, grafika na najwyższym poziomie.

**Seven Kingdoms II**

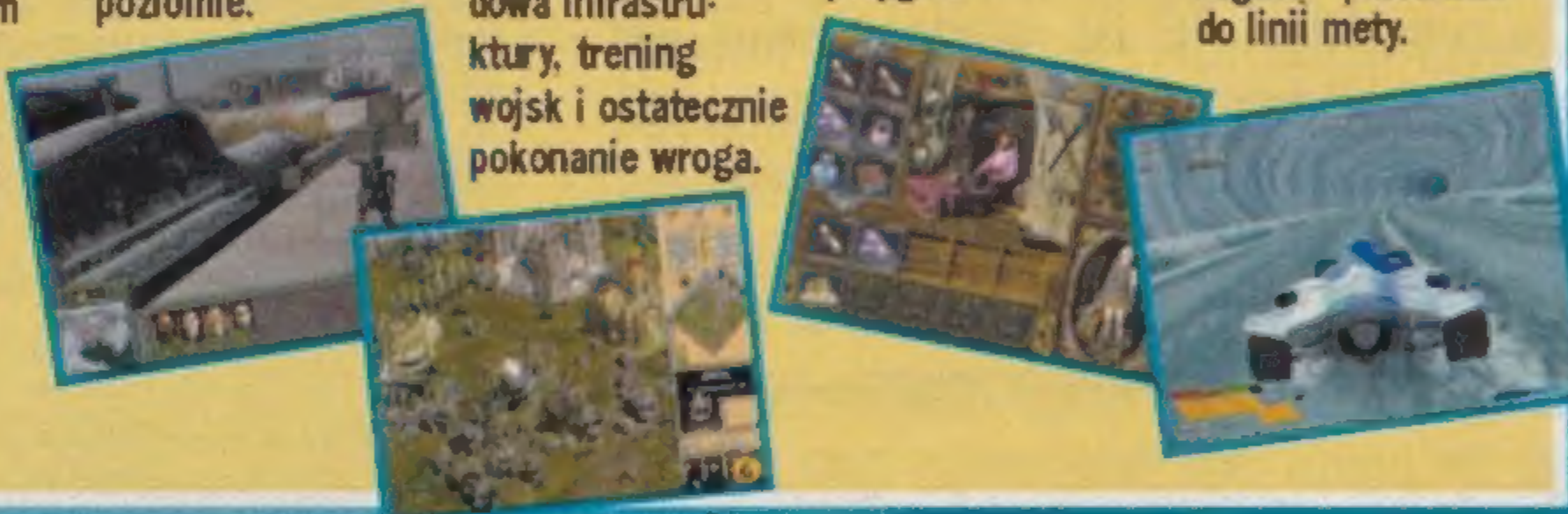
RTS, gdzie akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym, a celem gracza jest rozbudowa infrastruktury, trening wojsk i ostatecznie pokonanie wroga.

**Rage of Mages II**

Necromancer - Wcielając się w wojownika lub Maga wyruszasz na całą serię niezwykłych przygód.

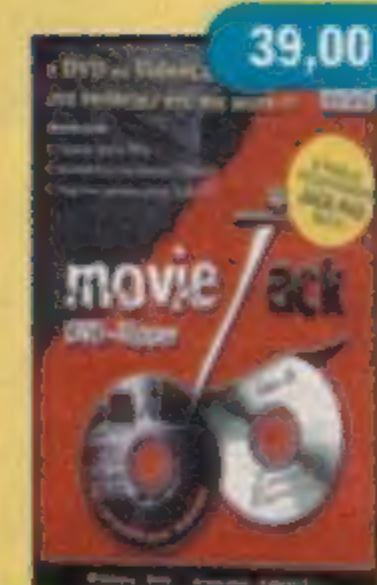
**Dethkarz**

Sportem budzącym największe zainteresowanie i emocje są ostre wyścigi z jedną tylko regułą - przetrwać do linii mety.



**GameJack 4.0 (PL)**

Najnowszy program do robienia zapasowych kopii gier. Dzięki niemu Wasze gry dłużej będą mogły być eksploatowane bez narażenia na zarysowania, zanieczyszczenia, pęknięcia i inne niebezpieczeństwa czyhające na płyty CD i DVD.



**MovieJack (PL)**



**MovieJack 3.5 (PL)**

Movie Jack ustawi za Ciebie wszelkie specjalistyczne parametry konieczne do ripowania i konwersji płyty DVD. Niemal samodzielnie stworzy kopię zapasową Twojego filmu. Jedyne co musisz zrobić to wprowadzić kilka ustawień systemowych i włączyć „Jack it!!!”. Movie Jack rozpocznie pracę i skończy dopiero wtedy, gdy gotowa płyta wyjedzie z szuflady nagrywarki. Wymagane jest posiadanie napędu DVD.



**Rekio i wehikuł czasu**

**Rekio i czarodzieje**

**Rekio i Skarb Piratów**



**Rekio i ortografia**

Stwórz własne mówiące obrazy, email, interaktywne kartki lub nawet konferencje internetowe. Dopasuj w czterech krokach twarz do specjalnej klatki. Dobierz animacje. Wczytaj tekst i dobierz ekspresję do pojedynczych słów i całych zdań. Program i instrukcja w języku angielskim.



**Effect 3D**

Effect 3D to znakomite narzędzie do tworzenia obiektów 3D, animowania ich i wzbogacania efektami. Wyeksportuj swój pomysł na strony www, email lub stwórz własną prezentację. Program i instrukcja w języku angielskim.



**Potęga rozumu (wersja dla profesjonalistów)**

Umiejętność kreatywnego i twórczego myślenia jest w dzisiejszych czasach niezbędna. W szkole, pracy i życiu nie wystarczy sama wiedza książkowa, bowiem przede wszystkim trzeba umieć ją wykorzystać.



**Rekio i UFO**

**Bolek i Lolek**

**Bolek i Lolek**

**Wesołe Przedszkole**

**Koziołek Matolek**

**Koziołek Wynałazca**



**Porusz Umysł**

- ćwiczenia językowe



**Porusz umysł**

- ćwiczenia matematyczne



**Porusz umysł**

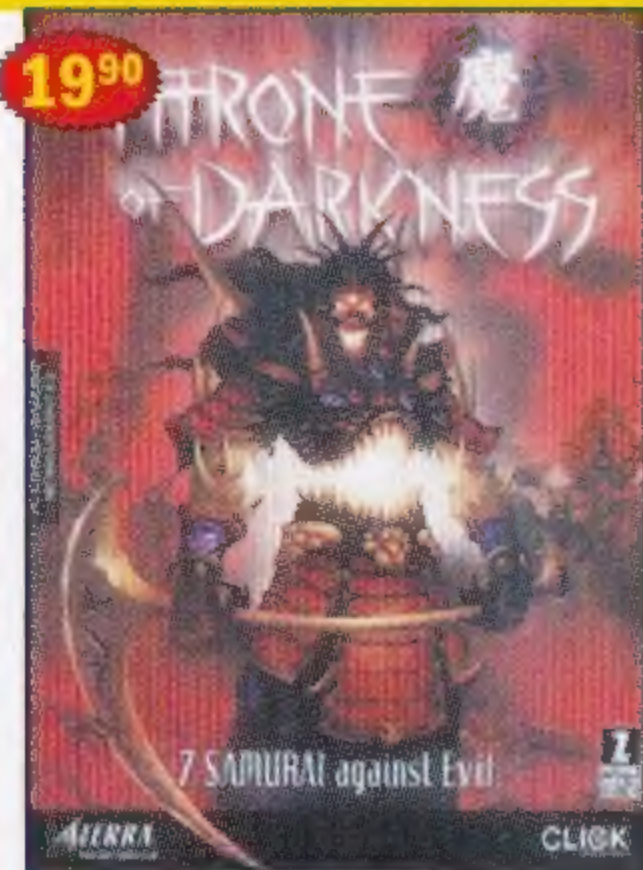
- ćwiczenia wzrokowo słuchowe

Ogólnorozwojowy program komputerowy PORUSZ UMYŚL narodził się z wiedzy, doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. Są to programy komputerowe wspomagające rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Kierowane są do wszystkich w celu podniesienia umiejętności szkolnych, zapobiegania deficytom, osiągania sukcesów, podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały. Ćwiczenia i zadania są formą treningu, które wydobywają potencjał intelektualny dziecka i rozwijają go wszechstronnie.

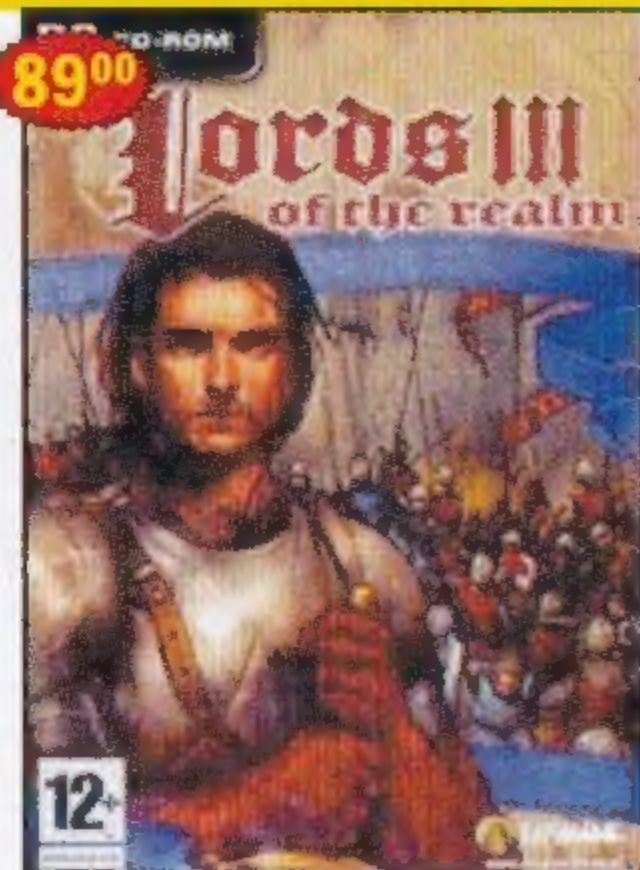
**NIECHAJ NA ŚWIĘTA MIKOŁAJ O WAS PAMIĘTA :-)**



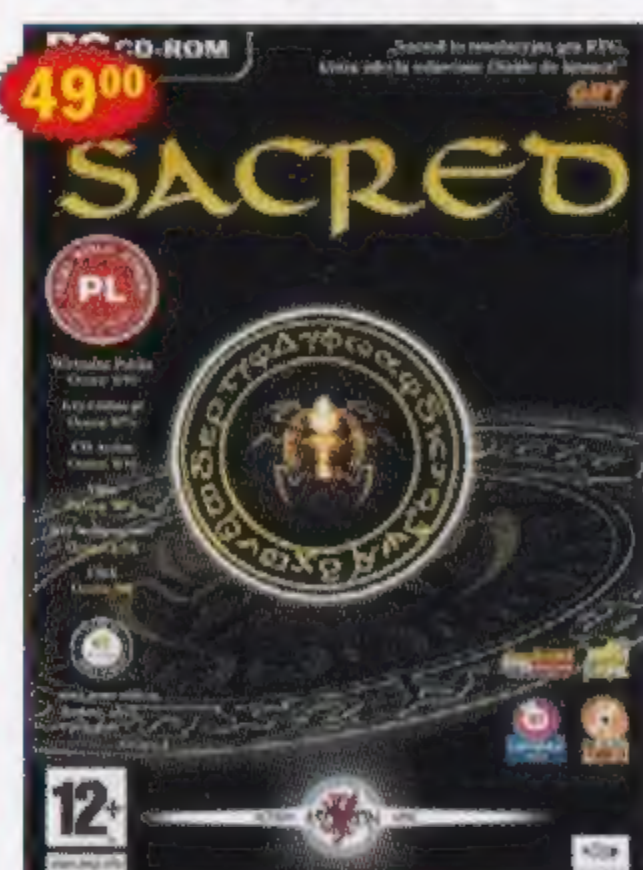
# ZIMOWE WIECZORY NIE MUSZĄ BYĆ MROŻNE I NUDNE



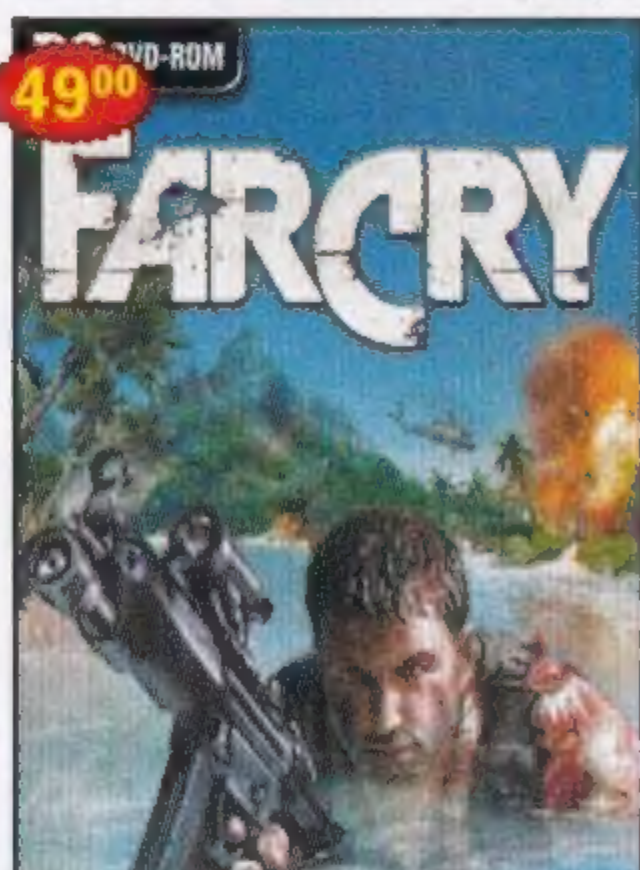
Throne of Darkness



Lords of the Realm III (PL)



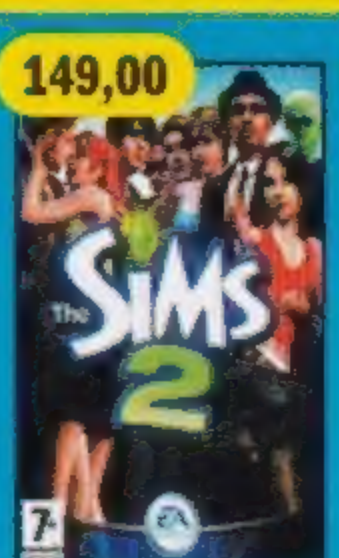
Sacred (PL)



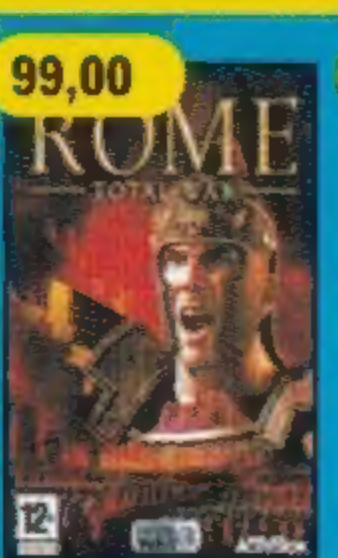
Far Cry



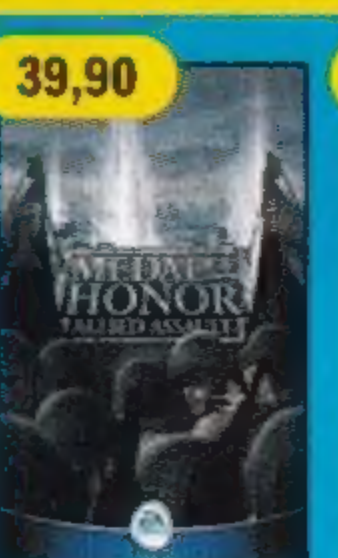
Soldiers: Heroes of World War II



Sims 2 (PL)



Rome: Total War (PL)



Medal of Honor Allied Assault



Battlefield 1942 Classic



Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)



Call of Duty (PL)



Knights of Honor



Shrek 2 (PL)



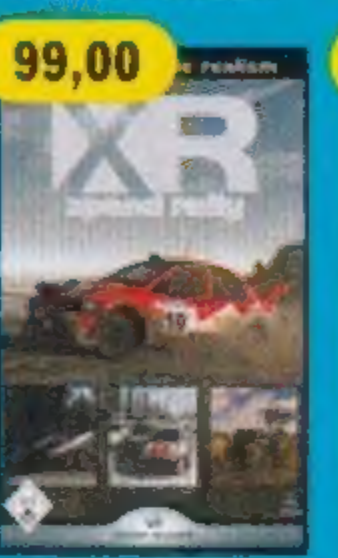
Fighter Pilot



Future Cop L.A.P.D.



Men of Valor (PL)



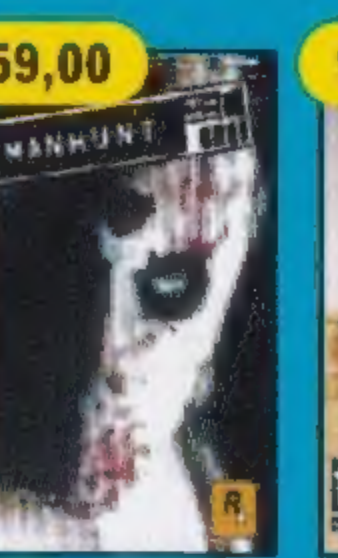
XPand Rally



Medal of Honor: Pacific Assault (DVD)



Airfix Dogfighter



Manhunt



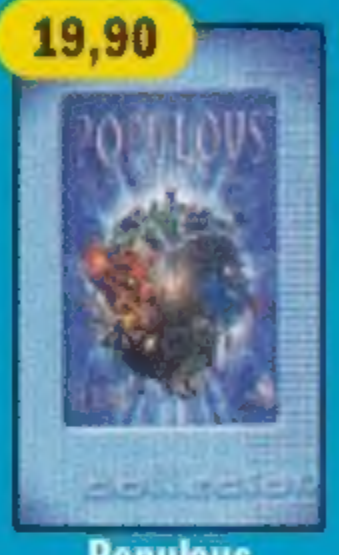
Full Spectrum Warrior (PL)



Fifa 2005 (PL)



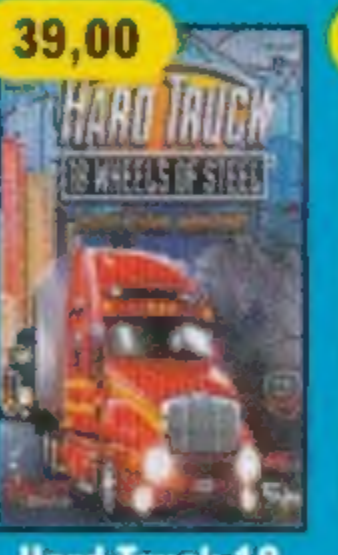
Shark Tale: Rybki z Ferajny (PL)



Populous the Beginning



Aquarium



Hard Truck 18 Wheels of Steel



Need for Speed: Underground 2



The I of the Dragon (PL)



Worms Forts: Obłężenie (PL)



Doom III (PL) (wersja angielska 199,0)



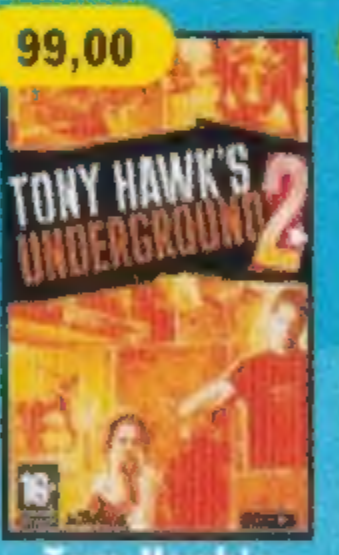
Silent Hill 4: The Room (DVD)



Total Club Manager 2005



Half Life 2



Tony Hawk's Underground (PL)



Zoo Tycoon 2



Madden NFL 99



Platoon



Pet Soccer (PL)



Pet Racer (PL)



Rollercoaster Tycoon 3 (PL)



Colin McRae Rally 2005 (PL)



RTCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)



Richard Burns Rally (PL)



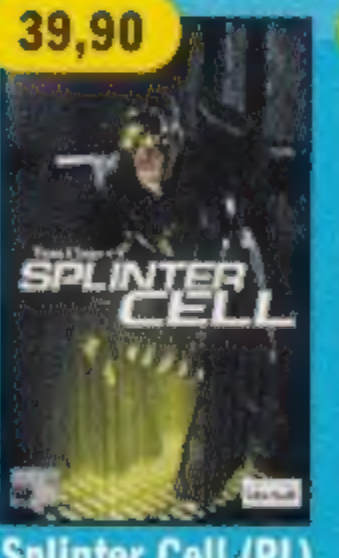
DRIV3R (PL)



Sąsiedzi z Piekła Rodem 1 + 2 (PL)



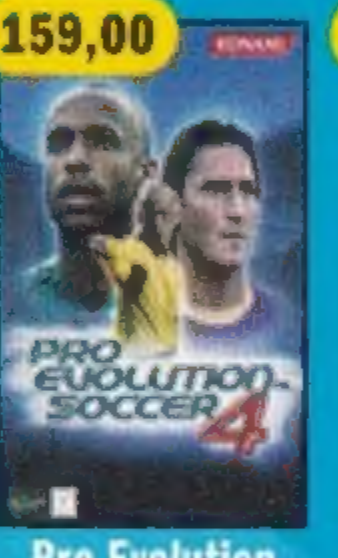
Splinter Cell (PL)



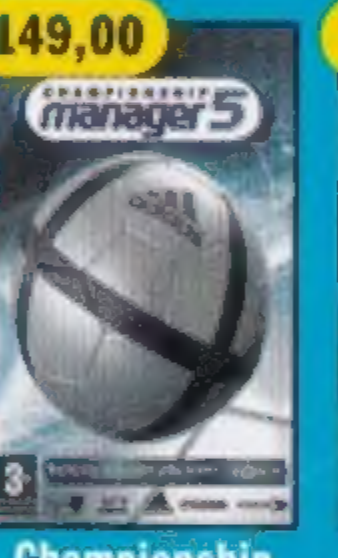
Myst IV Objawienie



Pro Evolution Soccer 4 (DVD)



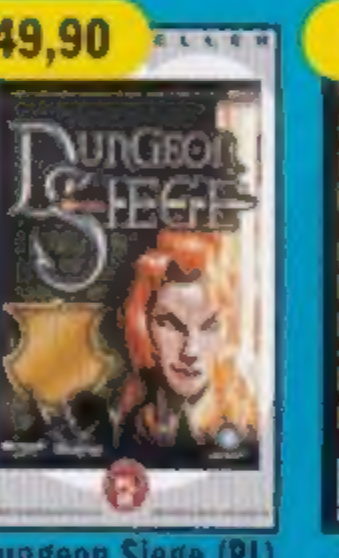
Championship Manager 5 (PL)



Football Manager 2005 (PL)



Dungeon Siege (PL)



Spider-Man 2 (PL)



Star Wars Battlefront



Władca Pierścieni: Bitwa o Środkie Wrota (PL)



Sid Meier's Pirates!



Star Wars Knights of the Old Republic (PL)

## nowości, zadzwon, zapytaj



Ortografia



Chemia cz. I Leksykon pojęcia



Dziś i jutro



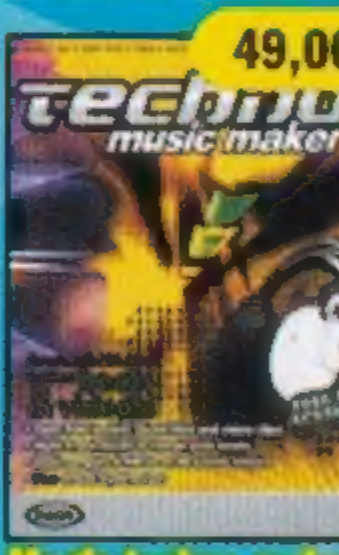
Jasio Spacerowicz



Magix Hip Hop Maker



Magix Techno Maker



Magix Music Maker 2003

## dźwięki, filmy, dźwięki...

sen, hałas, feel, create

## kierownice i pady PC



Saitek P120



Saitek P880



Kierownica Saitek R220



Saitek P880

Alone in the Dark IV (PL) ..... 49,90  
Air Strike 3D ..... 19,90  
Battlefield 1942 ..... 39,90  
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) ..... 164,90  
Battlefield Vietnam ..... 129,90  
Battle Mages (PL) ..... 59,00  
Beyond Good & Evil (PL) ..... 49,00  
Blitzkrieg (PL) ..... 49,90  
Bowling (kregla) ..... 19,90  
Broed ..... 79,00  
Call of Duty Deluxe Edition (PL) ..... 99,00  
Call of Duty (PL) ..... 69,00  
Championship Manager 4 (PL) ..... 49,90  
Championship Manager 5 ..... 149,00  
Chessmaster 10 ..... 139,00  
Commandos 3 ..... 49,90  
Destination to Berlin ..... 49,90  
Dungeon Siege (PL) ..... 49,90  
Counter Strike: Condition Zero ..... 79,00  
Diablo II + Diablo II ..... 99,00  
Pan Zniszczenia (PL) ..... 99,00  
Dino Crisis ..... 79,00  
Disciples II: Bunt Elfów (PL) ..... 19,90  
Emergency 2 (PL) ..... 29,90  
Enter the Matrix ..... 92,90  
Etherlords II (PL) ..... 19,90  
Europa Universalis: Mroczne Wiekі (PL) ..... 59,00

Fair Strike (PL) ..... 69,00  
FIFA 2002 Classic ..... 39,90  
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) ..... 99,90  
Football Manager 2005 (PL) ..... 99,00  
Gry karciane 1 ..... 25,00  
Gry karciane 1&2 ..... 39,00  
Gry karciane 2 ..... 25,00  
Half Life Bestseller ..... 49,00  
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) ..... 39,00  
Harry Potter Komnata Tajemnic ..... 119,00  
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu ..... 39,90  
Heroes of Might & Magic III Gold (PL) ..... 19,90  
Hidden & Dangerous 2 ..... 79,00  
Homeworld 2 ..... 99,00  
Hugo: Tropikalna Wyspa 4 ..... 79,00  
Jazz Jack Rabbit ..... 29,90  
Jedi Knight: Jedi Academy ..... 69,00  
Kangurek Kao 2 ..... 29,00  
Kapitan Pazur (PL) ..... 29,90  
Legacy of Kain Defiance ..... 79,00  
Lionheart ..... 49,00  
Lock On ..... 109,00  
Max Payne 2 ..... 79,00  
The Fall of Max Payne ..... 79,00  
Men of Valor (PL) ..... 129,00  
Metalheart: Replicants Rampage (PL) ..... 99,00  
Modi i Nanna ..... 9,90

Mój Brat Niedźwiedź (PL) ..... 79,00  
Mortyr 2 (PL) ..... 49,00  
Need for Speed Underground 139,00  
Neverwinter Nights (PL) ..... 59,00  
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) ..... 129,00  
NHL 2005 ..... 139,00  
Nuclear Strike ..... 19,90  
Nosferatu (PL) ..... 69,00  
Podbój Rzymu (PL) ..... 59,00  
Polanie II ..... 49,00  
Post Mortem (PL) ..... 74,90  
Prince of Persia: Piaski czasu (PL) ..... 79,00  
Pro Evolution Soccer 4 (DVD) ..... 159,00  
Project IGI 2: Covert Strike (PL) ..... 19,90  
Rainbow Six: Athena Sword (PL) ..... 39,90  
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) ..... 59,00  
Reah dvd/CD ..... 42,90  
Reah+Schizm ..... 59,00  
Return to Castle Wolfenstein ..... 59,00  
Runaway a Road to Adventure ..... 39,00  
Sąsiedzi z Piekła Rodem 1+2 (PL) ..... 59,00  
Settlers IV (PL) ..... 53,90  
Schizm II Kamelion ..... 49,00  
Schizm (dvd lub SCd) ..... 42,90  
Sims Balanga (PL) ..... 59,00  
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) ..... 134,90

Sims zwierząt (PL) ..... 74,90  
Sims Gwiazda ..... 79,00  
Sims wakacje (PL) ..... 59,00  
Sims Deluxe (PL) ..... 79,00  
Sim City 4 (PL) ..... 39,90  
Soldier of Fortune II Gold ..... 69,00  
Taxi driver ..... 27,90  
Tomb Raider: The Angel of Darkness ..... 79,00  
True Crime ..... 159,00  
Warcaby ..... 49,00  
Warhammer 40K: Fire Warrior ..... 59,00  
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne ..... 99,00  
Vietcong (Purple Haze) ..... 79,00

Time Alarm  
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnicę (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadomienia na telefon stacjonarny, komórkowy.

Defender of the Crown (PL) ..... 9,90  
Opsys PL ..... 9,90  
Architekt domów i wnętrz ..... 19,90  
Chariots of War (PL) ..... 19,00  
Crime Cities ..... 19,90  
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 ..... 19,90  
Dethkarz ..... 19,90  
Home Architekt 3D 4.0 ..... 19,90  
Kurka w zestawie 3 w 1 ..... 19,90  
Rage of Mages Necromancer ..... 19,90  
RIM - wojna o planetę PL ..... 19,90  
Seven Kingdoms II ..... 19,90  
The Fyrlithian Wars ..... 19,90  
Allen Nation 2 (PL) ..... 19,90  
Casanova (PL) ..... 19,90  
Gold Zero (PL) ..... 19,90  
Colin McRae Rally 2.0 ..... 19,90  
Combat Mission Gold (PL) ..... 19,90  
Desperados ..... 19,90  
Icewind Dale II ..... 19,90  
The Elder Scrolls III: Morrowind ..... 19,90  
Trainz 1.4 (PL) ..... 19,90  
Traffic Giant Gold (PL) ..... 19,90  
Combat Mission 2 ..... 19,90  
Barbarossa to Berlin (PL) ..... 29,00  
Emergency 2 (PL) ..... 29,00

Ambient dub ..... 25,00  
Dance ..... 25,00  
Future wave ..... 25,00  
Hard house electro ..... 25,00  
Klimatyczne brzmienia ..... 25,00  
Techno power ..... 25,00  
Hip hop 1 ..... 25,00  
Hip hop 2 ..... 25,00  
Hip hop 1&2 ..... 39,00  
Hip hop 3 ..... 25,00  
Minimal techno trance ..... 25,00  
Music party system 1 ..... 25,00  
Music party system 2 ..... 25,00  
Midi power ..... 14,99

## NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy.

DZWOŃ:  
od godz. 8.00 do 16.00  
(071) 3537002  
od 10.00 do 21.00  
(071) 3110358,  
0601 732888

FAKSUJ:  
(071) 3537010

PISZ na adres:  
EXE, Skr. poczt. 63,  
53-650 Wrocław 57

INTERNET:  
www.fajny.pl  
www.exe.com.pl  
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE  
sprzedaż hurtowa:  
EXE, ul. Kłista 8,  
54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.





# WYPRÓBUJ NOWE ŚRODKI NA ROBAKI!

W sklepach  
od 5 listopada



Worms Forts: Obleżenie to pierwsza gra z kultowej serii Worms, w której możesz budować wielkie fortece, mieszczące olbrzymi wybór szalonego arsenału. Rozpętaj piekło, by zniszczyć swych tchórzliwych rwali w trybie dla jednego lub wielu graczy, tocząc walki w mityczno-starożytnych epokach. Tu możesz być tylko zwycięzcą lub pokonanym!

[www.wormsforts.cdprojekt.info](http://www.wormsforts.cdprojekt.info)

## WORMS FORTS Obleżenie

PC  
ROM

PlayStation 2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE  
**CDPROJEKT**

**TEAM17**

**SEGA**

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
**PL**  
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA  
**99<sup>90</sup>**  
ZŁOTYCH

Licencjonowany wydawca: SEGA Europe Limited. Produkt Team17 Software. Worms Forts: Under Siege © 2004 Team17 Software. Team17 Software i Worms Forts: Under Siege są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited.